



**PENERAPAN MODEL ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS IV
MIS AL-HIKMAH NAMORAMBE**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat

Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)

Dalam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

OLEH:

MUFIDA MAGHFIROH
NIM. 0306161012

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

SUMATERA UTARA

MEDAN

2020



**“PENERAPAN MODEL ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS IV MIS AL-HIKMAH
NAMORAMBE”**

SKRIPSI

TA. 2019/2020

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) Dalam Fakultas Ilmu
Tarbiyah dan Keguruan*

Disusun Oleh:

MUFIDA MAGHFIROH
NIM. 0306161012

Disetujui Oleh

PEMBIMBING I

PEMBIMBING II

Dr. Zulheddi, MA

Riris Nur KholidahRambe,M.Pd

NIP. 19760303200901101

NIP.110000096

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS
ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN**

2020

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mufida Magfiroh
Tempat/Tgl Lahir : Kuala Gebang, 15 Januari 1998
NIM : 0306161012
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pembimbing : 1. Dr. Zulheddi, M. Pd
2. Riris Nur Kholidah Rambe, M.Pd

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi saya yang berjudul **PENERAPANMODEL *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA MIS AL-HIKMAH NAMORAMBE**” benar-benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan yang telah saya sebutkan sumbernya.

Apabila ada kesalahan atau kekeliruan dalam isi atau penulisan skripsi ini semuanya menjadi tanggung jawab saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Medan , Juli 2020

Yang membuat pernyataan

Mufida Magfiroh

0306161012

LEMBAR PENGESAHAN

Medan, Juli 2020

Nomor :
Lampiran :-
Prihal : Skripsi
a.n Mufida Magfiroh

Kepada Yth:

Bapak Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN SU Medan
Di_
Tempat

Assalamu'alaikum

Dengan hormat,

Setelah membaca, menganalisa dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n Mufida Magfiroh yang berjudul “**Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV MIS Al-Hikmah Namorambe**”. Saya berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk di munaqosyahkan pada siding munaqosyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan.

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian saudara kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum

Mengetahui

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Zulheddi, M.Pd

Riris Nur Kholidah Rambe

NIP. 19760303200901101

NIP. 11000009

ABSTRAK



Nama : Mufida Magfiroh
Nim : 0306161012
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Penerapan Model *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa MIS Al-Hikmah Namorambe.

Kata Kunci : Meningkatkan Hasil Belajar dan Penerapan Model *Role Playing*.

Penelitian ini untuk mengetahui (1) Hasil belajar IPS siswa kelas IV MIS Al-Hikmah Namorambe sebelum menggunakan Model *Role Playing*, (2) Hasil belajar IPS siswa kelas IV MIS Al-Hikmah Namorambe setelah menggunakan model *role playing*, (3) Apakah hasil belajar siswa meningkat dengan menggunakan model *role playing* pada mata pelajaran IPS MIS Al-Hikmah Namorambe.

Jenis penelitian berupa PTK dengan subyek penelitian Kelas IV yang terdiri dari 34 orang siswa. Penelitian ini menggunakan model *role playing*, untuk mengetahui hasil belajar IPS pada siswa kelas IV MIS Al-Hikmah Namorambe.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa: (1) hasil belajar siswa sebelum tindakan hasil nilai rata-rata pada *pre test* adalah 59 atau sebanyak 29% (10) siswa yang tuntas, (2) Hasil belajar siswa setelah tindakan dengan menggunakan model *role playing* pada siklus I nilai rata-rata pada *post test* siklus I 66 atau sebanyak 44% (12) siswa yang tuntas dan pada siklus II adalah 81 atau sebanyak 91% (31) siswa yang tuntas. Hasil rekapitulasi nilai rata-rata dari *pre test* adalah 59, siklus I 66 dan siklus II adalah 81, dari hasil ini menunjukkan peningkatan nilai rata-rata. Sehingga hipotesis tindakan yang dilakukan terbukti kebenarannya secara empiric. (3) Hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan model *role playing* hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar IPS siswa dari siklus I ke siklus II. Dengan nilai rata-rata siklus I 66 atau sebanyak 44% (12) siswa yang tuntas dan pada siklus II adalah 81 atau sebanyak 91% (31) siswa yang tuntas.

Dengan demikian simpulan dalam penelitian ini menjelaskan bahwa dengan menggunakan model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV MIS Al-Hikmah Namorambe.

Medan, 25 Juni 2020
Pembimbing I

Dr. Zulheddi, M.Pd

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah saya ucapkan kepada Allah SWT atas segala limpahan anugerah dan rahmat-Nya sehingga penelitian skripsi ini dapat diselesaikan sebagaimana yang diharapkan. Tidak lupa shalawat berangkaikan salam kepada nabi Muhammad SAW yang merupakan suri tauladan bagi kehidupan manusia menuju jalan yang diridhoi Allah SWT. Skripsi yang berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV MIS Al-Hikmah Namorambe Tahun Ajaran 2019/2020” dan diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana S1 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sumatera Utara.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti berterima kasih kepada semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung dalam memberikan kontribusi untuk menyelesaikan skripsi ini. Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Saidurrahman, M.Ag** selaku rektor UIN Sumatera Utara yang telah memberikan fasilitas yang baik.
2. Bapak **Dr. Amiruddin Siahaan, M.Pd** selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara yang telah memberikan kesempatan untuk penulis menimba ilmu di jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

3. Ibu **Dr. Salminawati, S.S, MA** selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah serta pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga penulis dapat menjalani studi akademik di UIN Sumatera Utara dengan baik.
4. Bapak **Dr.Zulheddi, M.A** selaku dosen pembimbing I terimakasih atas waktu, tenaga, kritik dan saran selama proses penyelesaian skripsi ini hingga selesai.
5. Ibu **Riris Nur Kholidah Rambe, M.Pd** selaku dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan waktu nya untuk membimbing penulis.
6. Terimakasih peneliti ucapkan kepada ibunda **Hj. Aufah Yumni, MA** selaku Penasehat Akademik yang tak kenal lelah dalam memberikan arahan dalam segala pengurusan berkas pada pengisian KRS KHS dan berkass lainnya selama 7 semester.
7. Kepada seluruh pihak MIS Al-Hikmah Namorambe Kepala sekolah **Bapak Robiansyah, S.Pd**, kepada **Ummi Maimunah,S.Pd** selaku ketua yayasan MIS Al-Hikmah Namorambe juga guru-guru dan staf, serta anak-anak di MIS Al-Hikmah Namorambe khususnya anak-anak kelas IV. Terima kasih telah membantu dan mengizinkan peneliti sehingga penelitian ini bisa selesai.
8. Teristimewa penulis sampaikan terima kasih dengan setulus hati kepada kedua orang tua tercinta, ayahanda **Azhar Ang** dan ibunda **Sutartik** yang selalu menjadi inspirasi saya berjuang dalam kondisi apapun, yang telah memberikan segala bentuk doa dan kasih sayang, serta didikan dan motivasi baik moril maupun materil sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan.

9. Terimakasih pula untuk keluarga penulis kepada Abang dan kakak, yang telah membantu dalam doa serta materi dalam proses perkuliahan selama ini. Terkhusus kepada kakanda **Leni Marlina, S.Pd** dan suami **Abangda H. Donny Haryanto**, yang telah memberikan didikan yang diberikan selama ini baik moril ataupun materil.
10. Terimakasih yang sebesar-besarnya kepada sahabat-sahabatku, **Nurul Fadhillah, Septi Lastri Siregar dan Tia Yustika Sari dan Novia Lestari** yang selalu ada baik senang maupun susah, yang selalu memberikan semangat dan motivasi kepada peneliti, selalu memberikan nasihat, selalu mendoakan, yang selalu menghibur peneliti dan menemani selama bangku perkuliahan serta membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga hubungan baik ini tidak berhenti disini, namun berlanjut di kemudian hari.
11. Terimakasih juga kepada rekan berjuang **PGMI 5 Stambuk 2016**, teman-teman yang luar biasa, yang selalu mendukung, membantu dan memberikan motivasi kepada peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan Bapak/Ibu serta Saudara/i yang telah kalian berikan, kiranya kita semua tetap berada dalam lindungan-Nya. Semoga skripsi ini bermanfaat dalam memperkaya khazanah ilmu pengetahuan kita. Aamiin.

Medan, Februari 2018

Mufida Magfiroh
NIM. 0306161012

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	9
E. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORI.....	12
A. Kerangka Teori	12
1. Hasil Belajar.....	12
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi Pembelajaran.....	12
3. Model Pembelajaran	17
4. Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	19
5. Tujuan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	21
6. Langkah-langkah Persiapan <i>Model Role Playing</i>	22
7. Kelebihan <i>Model Role Playing</i>	23

8. Kekurangan <i>Metode Role Playing</i>	23
9. Hakikat Pembelajaran IPS	24
10. Kompetensi Dasar dan Indikator Materi Keberagaman Suku Bangsa di Indonesia	30
11. Materi Keberagaman Suku Bangsa di Indonesia	31
B. Penelitian yang Relevan.....	35
C. Kerangka Fikir	38
D. Indikator Keberhasilan Penelitian	39
E. Hipotesa Penelitian	40
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Desain Penelitian.....	41
B. Subjek Penelitian.....	42
C. Tempat dan Waktu Penelitian	42
D. Prosedur Observasi	42
E. Teknik Pengumpulan Data.....	48
F. Teknik Analisis Data.....	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	53
A. Hasil Penelitian	53
1. Deskripsi Profil Sekolah	53
B. Deskripsi Hasil Penelitian	53
1. Deskripsi Kondisi Awal Siswa	53
2. Deskripsi Data Tindakan	56
A. Tindakan Siklus I	56
B. Tindakan Siklus II.....	62

C. Pembahasan Hasil Penelitian	68
BAB V PENUTUP.....	73
1. Kesimpulan	73
2. Saran/Rekomendasi.....	74
3. Kata Penutup	75
DAFTAR PUSTAKA.....	76
LAMPIRAN.....	80
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	162

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Materi Pembelajaran pakaian adat Indonesia	34
Tabel 2. Materi pembelajaran	34
Tabel 3. Materi Pembelajaran	34
Tabel 4. Hasil Belajar Siswa Pada Tes Awal (<i>Pre Test</i>).....	54
Tabel 5. Hasil Belajar Siswa <i>Post Test</i> Siklus I.....	59
Tabel 6. Presentasi Pengamatan Nilai dengan Menggunakan Model <i>Role Playing</i>	61
Tabel 7. Hasil Belajar siswa <i>Post test</i> Siklus II	64
Tabel 8. Presentasi Pengamatan Nilai Siswa dengan Menggunakan Model <i>Role Playing</i>	67
Tabel 9. Rekapitulasi Nilai Siswa	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Siklus Kegiatan PTK	43
Gambar 2. Grafik Peningkatan Pembelajaran	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lampiran Wawancara Guru	80
Lampiran 2 Hasil Wawancara Siswa Sebelum Penelitian.....	82
Lampiran 3 Lembar Penganatan Siswa Pelajaran IPS.....	83
Lampiran 4 Lembar Pngamatan Siswa Menggunakan Model <i>Role Playing</i>	
Lamiran 5 RPP Siklus I.....	84
Lampiran 6 RPP Siklus II.....	85
Lampiran 7 Lembar Observasi Peneliti Siklus I.....	99
Lampiran 8 Lembar Observasi Peneliti Siklus II.....	113
Lampiran 9 Lembar Kerja Siklus I.....	117
Lampiran 10 Lembar Kerja Siklus II.....	121
Lampiran 11 Lembar Soal Pertama (<i>Pre Test</i>).....	123
Lampiran 12 Lembar Soal <i>Post Test</i> Siklus I.....	125
Lampiran 13 Lembar Soal <i>Post Test</i> Siklus II.....	130
Lampiran 14 Surat Keterangan Validitas.....	135
Lampiran 15 Surat Keterangan Ahli.....	140
Lampiran 16 Kartu Telaah Butir Soal.....	141
Lampiran 17 Dokumentasi Kegiatan.....	142

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian dari program pembangunan, pendidikan juga merupakan bagian dari kehidupan manusia sebagai penggerak kemajuan suatu bangsa. Maka dengan demikian, maju dan mundurnya suatu bangsa ditentukan oleh Pendidikan.

Menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan adalah upaya untuk memajukan pertumbuhan budi pekerti (karakter), pikiran (intelektual), dalam taman siswa tidak boleh dipisah-pisahkan bagian-bagian itu agar kita dapat kesempurnaan hidup, kehidupan, serta penghidupan anak-anak yang kita didik selaras dengan dunianya.¹

Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif dan mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.²

Keberhasilan Pendidikan tidak terlepas dari proses belajar dan mengajar, yang meliputi beberapa komponen didalamnya yang saling berkaitan, diantaranya

¹ Ki Hajar Dewantara dalam Syafril dan Zehendri Zen, (2017), *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, Depok: Kencana, hal. 25.

² Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama RI, (2006), *Undang-Undang dan Peraturan Pemerintah RI tentang Pendidikan*, hal. 49.

yaitu guru (pendidik), siswa (peserta didik), materi (bahan), media (alat ataupun sarana), dan metode pembelajaran atau pola penyampaian bahan ajar. Didalam suatu proses pembelajaran tentulah siswa (peserta didik) mendapatkan banyak pengetahuan, nilai keteladanan yang didalamnya membentuk sikap dan keterampilan yang dapat berguna bagi peserta didik untuk menyikapi segala permasalahan yang ada didalam kehidupan.

Penyelenggaraan Pendidikan Sekolah Dasar hendaklah ditujukan sesuai dengan karakteristik usia anak. Maka dari itu, dalam setiap proses pembelajaran hendaknya melibatkan penyusunan dan informasi satu lingkungan yang sesuai dengan cara siswa tersebut berinteraksi. Sama hal nya seperti pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Melalui mata pelajaran IPS, diharapkan siswa mampu menjadi warga negara yang demokratis, bertanggung jawab serta mampu menjadi warga Negara yang cinta damai. Pembelajaran IPS di SD merupakan salah satu program yang di kembangkan secara kurikuler di sekolah guna mencapai tujuan Pendidikan Nasional, seperti yang tertuang dalam UU Sisdiknas Tahun 2003 Pasal 3 yang berbunyi:

Mengembangkan kemampuan dan watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara demokratis serta bertanggung jawab.³

Berdasarkan pasal diatas, dapat dihami bahwa Pendidikan IPS dapat membentuk watakdan kepribadian peserta didik, agar menjadi manusia yang bermartabat, berwawasan tinggi dan menjadi warga negara yang baik yang berguna bagi dirinya, masyarakat, bangsa maupun Negara.

³ Tim Penyusun, (2003), *Undang-undang Sisdiknas UU RI No20*, Sinar Grafika Jakarta.

Mata pelajaran IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang-cabang ilmu sosial, yaitu sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial.⁴

Dengan demikian dalam proses pembelajaran IPS di SD dituntut untuk dapat menyalurkan pembelajaran ataupun pemahaman yang bermakna bagi peserta didik untuk menciptakan model pembelajaran. Model pembelajaran bersifat prosedural yaitu memiliki langkah-langkah tertentu.

Model pembelajaran menyajikan pemahaman baru, menggali pengalaman peserta didik dalam belajar serta menampilkan unjuk kerja peserta didik dan sejenisnya. Untuk mencapai tujuan pembelajaran biasanya guru memilih satu atau beberapa model pembelajaran yang paling mudah dan sesuai dengan tujuan yang ditentukan. Dengan demikian pemilihan model yang tepat maka akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Model pembelajaran memegang peranan sangat penting dalam rangkaian pembelajaran, untuk itu diperlukan kemahiran bagi guru dalam memilih model pembelajaran dan menerapkan model pembelajaran tersebut. Agar tujuan pembelajaran mampu meningkat baik secara kognitif, afektif maupun psikomotorik maka model pembelajaran diarahkan untuk mencapai sasaran tersebut, yaitu lebih banyak menekankan pada pembelajaran proses.

Dalam proses pembelajaran hendaklah guru menyampaikan materi pembelajaran dengan suasana menyenangkan dengan menggunakan model pembelajaran agar pembelajaran berlangsung tidak membosankan bagi siswa.

⁴ Eka Yusnaldi, (2019), *Potret Baru Pembelajaran IPS*, Medan: Perdana Publishing, hal. 2-3.

Seorang guru perlu menggunakan model dan media pembelajaran yang bervariasi bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan sehingga peserta didik memiliki semangat yang tinggi untuk belajar. Pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan dalam suatu pembelajaran, karena jika pembelajaran disampaikan dengan menyenangkan maka materi pelajaran akan mudah di terima oleh peserta didik.

Setelah melakukan wawancara dengan salah satu siswa, mereka mengatakan bahwa pelajaran IPS merupakan pembelajaran yang sangat membosankan, hal tersebut dikarenakan dalam proses penyampaian materi guru terlalu monoton dan pembelajaran hanya berpusat pada guru. Maka dari itu agar pembelajaran IPS tidak monoton dan lebih bervariasi, maka dapat diterapkan beberapa model atau pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru. Adapun tujuan dari penggunaan model tersebut bermanfaat untuk memperjelas penyampaian materi yang diajarkan dan mampu mengatasi keterbatasan guru dalam mengajar serta mampu mengalihkan fokus siswa pada materi pelajaran yang disampaikan.

Berdasarkan yang telah di paparkan diatas maka dapat di tarik kesimpulan bahwa dalam proses belajar mengajar, diharapkan adanya suasana yang menyenangkan agar dapat menarik perhatian siswa untuk fokus pada materi yang sedang di sampaikan. Namun pada umumnya proses pembelajaran yang berlangsung di dunia Pendidikan umumnya masih berpusat pada guru (*teacher centered*) dan bukan berpusat pada siswa (*student centered*).

Thomas amstrong dalam bukunya *Sekolah Para Juara* dalam buku itu mengatakan dan medeskripsikan model pembelajaran klasik yang memunculkan

beberapa asumsi: *Pertama*, para guru cenderung memisahkan atau membedakan antar murid yang pandai dan murid yang bodoh. *Kedua*, suasana kelas cenderung monoton, disebabkan karena guru hanya bertumpu pada satu kecerdasan saja. *Ketiga*, mungkin seorang guru sulit menumbuhkan minat belajar peserta didik dikarenakan karena proses Pendidikan yang kurang kreatif.⁵

Teori yang dipaparkan diatas sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada pembelajaran IPS kelas IV di MIS Al-Hikmah Namorambe materi Keragaman suku Bangsa di Indonesia. Berdasarkan pengamatan awal belum adanya respon baik yang diberikan siswa kepada peneliti dalam proses pembelajaran IPS. Selama proses pembelajaran yang berlangsung selama 1 jam pelajaran siswa terlihat pasif serta hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru, bahkan ada beberapa siswa yang tidak mendengarkan malah bercerita dengan teman sebangkunya, sehingga pembelajaran sangat kurang kondusif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV MIS Al-Hikmah Namorambe, bahwa masalah yang melatarbelakangi rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS diantaranya yaitu metode yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah sehingga siswa cepat bosan dalam memahami apa yang disampaikan guru. Kreativitas guru sangat di perlukan untuk menarik perhatian siswa.

Melihat fakta yang telah didaptakan maka dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan model konvensional sangat tidak efektif lagi untuk digunakan disebabkan tidak mampu menumbuhkan minat dan hasil belajar siswa. Melihat permasalahan yang didapatkan hendaklah para guru

⁵Hermansyah (2003), *Pendidikan Yang Humanis*. Jurnal Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah IAIN Sultan Syarif Qasim Pekanbaru Riau. Vol.2, (1).

menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan model, yang mampu meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar yang dicapai oleh siswa dalam pembelajaran IPS khususnya.

Upaya yang dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut maka diperlukan adanya model pembelajaran yang mampu menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Salah satu model tersebut model *Role playing* atau bermain peran.

Model *Role playing* juga disebut sosio drama yang merupakan model pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk memainkan peran sesuai dengan pokok pembelajaran yang disampaikan. Sosio drama pada dasarnya mendramatisirkan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial.⁶

Model pembelajaran *Role playing* merupakan salah satu permainan gerak yang didalamnya terdapat aturan, tujuan sekaligus melibatkan unsur bahagia. Dalam bermain peran siswa diarahkan pada situasi tertentu seakan-akan berada diluar kelas, meskipun kenyataannya pada saat pembelajaran berlangsung terjadi didalam kelas. Selain itu, model pembelajaran *role playing* tak jarang dimaksudkan sebagai salah satu bentuk-bentuk aktifitas dimana peserta didik membayangkan dirinya seakan-akan berada diluar dan berperan sebagai orang lain. Pada model pembelajaran *role playing* titik fokusnya terletak pada keterlibatan emosional serta pengamatan indera kedalam situasi permasalahan nyata yang dihadapi.

⁶ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswin Zain, (2009), *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, hal 44-45.

Model *role playing* titik fokusnya terletak pada keterlibatan emosional serta pengamatan indera kedalam situasi permasalahan yang nyata yang dihadapi. Melalui model *role playing* ini, diharapkan para siswa bisa mengeksplorasi perasaannya, mendapatkan wawasan tentang nilai, sikap dan persepsinya, mengembangkan sikap serta keterampilan dalam memecahkan permasalahan yang sedang dihadapi serta mampu mengeksplorasi inti dari permasalahan yang diperankan melalui beberapa Teknik ataupun cara. Pada model *role playing* ini siswa yang menjadi subyek dari kegiatan pembelajaran, dan mereka secara aktif harus melakukan praktik berkomunikasi dengan temannya dalam kondisi tertentu.

Dengan demikian, dalam Model *Role playing* siswa lebih aktif selama pembelajaran dan setelah mempragakan drama atau melihat suatu drama dibandingkan jika belajar secara individual. Siswa juga dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, dapat membagi tanggung jawab, siswa dapat belajar bagaimana bertanggung jawab, berfikir dan memecahkan masalah. Siswa juga dididik untuk bekerja keras, kreatif dan komunikatif. Dengan demikian, dengan menggunakan model *Role playing* pelajaran IPS dalam materi “Keragaman Suku Bangsa di Indonesia” siswa akan dilatih sejak dini untuk mengenal, mengerti dan memahami. Model *Role playing* dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan siswa dapat mengikuti kegiatan belajar dan mengajar dalam suasana yang menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan berjudul **“Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV MIS Al-Hikmah Namorambe”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, serta alternatif pembelajaran yang akan peneliti lakukan, maka masalah yang teridentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Pandangan negatif siswa terhadap pembelajaran
2. Penyampaian guru pada pembelajaran IPS materi “Keragaman Suku Bangsa di Indonesia” kurang menarik.
3. Kondisi siswa pada saat pembelajaran berlangsung masih sangat pasif belum dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran IPS
4. Desain pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan model ceramah.
5. Hasil belajar siswa yang rendah pada pembelajaran IPS

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar IPS siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *Role Playing* di kelas IV MIS Al-Hikmah Namorambe?
2. Bagaimana hasil belajar IPS siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Role Playing* di kelas IV MIS Al-Hikmah Namorambe?
3. Apakah hasil belajar IPS siswa meningkat dengan menggunakan model *role playing* di kelas IV MIS Al-Hikmah Namorambe?

D. Tujuan Penelitian

Sebagaimana perumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar IPS siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *Role Playing* di kelas IV MIS Al-Hikmah Namorambe.
2. Untuk mengetahui hasil belajar IPS siswa sesudah menggunakan model pembelajaran *Role Playing* di kelas IV MIS Al-Hikmah Namorambe.
3. Untuk mengetahui apakah hasil belajar IPS siswa meningkat dengan menggunakan model *role playing* di kelas IV MIS Al-Hikmah Namorambe.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan pengetahuan tentang model pembelajaran pada pelajaran IPS, sehingga siswa mampu lebih bersemangat dalam menerima pembelajaran, agar siswa juga mampu mengembangkan kemampuan berfikir, kemampuan belajar, memiliki rasa ingin tahu, dan mampu mengembangkan sikap peduli antar sesama dan peduli terhadap lingkungan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Mampu memberikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa dan mampu mengembangkan kemampuan bersosialisasi sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS.

- 2) Melatih konsentrasi, keterampilan serta pemahaman tentang keberagaman suku bangsa di Indonesia pada diri tiap siswa dalam pembelajaran IPS.
- 3) Mampu meningkatkan kemampuan belajar IPS siswa dengan baik melalui penerapan model *role playing*.
- 4) Memberikan pengalaman belajar yang baik dan menarik bagi siswa, serta sebagai motivasi belajar siswa dalam belajar IPS, sehingga berdampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS.

b. Bagi Guru

Manfaat yang dapat dirasakan oleh guru mampu menambah wawasan tentang model dalam pembelajaran, sehingga dapat memilih dan mencocokkan model yang tepat dalam materi pembelajaran yang sesuai dengan keadaan siswa.

c. Bagi Kepala Sekolah

- 1) Melalui hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumabangan pemikiran dalam menentukan RPP dalam pembelajaran IPS.
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mengembangkan proses pembelajaran baik itu pelajaran IPS atau pun yang lainnya.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Sebelum membahas mengenai hasil belajar, perlu diketahui terlebih dahulu apa itu belajar. Secara bahasa belajar berasal dari kata “ajar” yang artinya petunjuk yang diberikan kepada orang untuk diketahui. Adapun yang dimaksud dengan belajar adalah berusaha mengetahui sesuatu, berusaha memperoleh ilmu pengetahuan.

Menurut Dymiyanti dan Mujiono, Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau angka. Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan.⁷

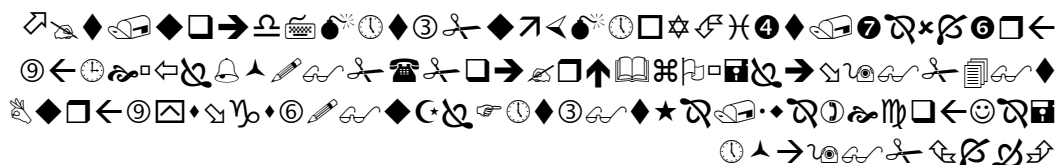
Evaluasi pembelajaran merupakan kompetensi yang harus dikuasai oleh seorang guru. Kompetensi ini sejalan dengan tugas dan tanggung jawab seorang guru dalam pembelajaran yaitu mengevaluasi pembelajaran termasuk didalamnya melaksanakan penilaian proses pembelajaran. Menurut Hamalik dalam buku evaluasi pembelajaran menyatakan bahwa “Hasil pembelajaran adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, dan sikap-sikap, serta apresiasi dan abilitasi”. Sudjana dalam Asep Jihad dan Abdul Haris berpendapat bahwa Hasil

⁷Kamus Bahasa Indonesia, 2008, Jakarta: Pusat Bahasa, hal. 931

Belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Usman dalam Asep Jihad dan Abdul Haris menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai siswa sangat erat kaitannya dengan rumusan tujuan intruksional yang direcanakan guru sebelumnya yang dikelompokkan kedalam tiga kategori yaitu: kognitif, afektif, psikomotorik”.⁸

Dari beberapa pengertian hasil belajar diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai secara optimal selama proses pembelajaran berlangsung pencapaian bentuk perubahan perilaku yang menetap baik itu dari ranah kognitif, afektif dan psikomotorik dari proses pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil belajar akan menumbuhkan suatu pengetahuan yang baru setelah ia melakukan proses pembelajaran sehingga ia memiliki keterampilan berupa keterampilan dalam bentuk kebiasaan dan pengetahuan.

Dalam Al-Quran menjelaskan Q.S Al-Angkabut ayat 49 sebagai berikut:



Artinya: “*sebenarnya Al-Quran adalah ayat-ayat yang nyata di dalam dada orang-orang yang diberi ilmu dan tidak ada yang mengingkari ayat-ayat Kami kecuali orang-orang zalim.*”⁹

Ayat ini menjelaskan orang yang berilmu memiliki kelebihan karena Al-Quran di dalam dadanya. Bila dikaitkan dengan hasil belajar adalah orang yang memiliki hasil belajar yang baik dan berprestasi akan di tempatkan di tempat yang lebih baik.

⁸Fajri Ismail, (2010), *Evaluasi Pendidikan*, (Palembang: IAIN Raden Fatah Press), hal. 235.

⁹ Kementerian Agama RI, (2014), *Mushaf Al-Fattah Al-Qur'an 20 Baris Terjemah*, Bandung: CV Mikraj Khazanah Ilmu, hal. 402

من ازداد علما ولم يزد دهدى، لم يزد دد من الله الا بعدا

Artinya: “Barangsiapa bertambah ilmunya dan tidak bertambah petunjuk yang diperolehnya, maka ia semakin jauh dari Allah.”

Maksud dari hadits tersebut adalah seseorang yang menekuni suatu ilmu akan mengalami dua kemungkinan: kebinasaan atau kebahagiaan abadi. Setiap manusia lahir dalam keadaan sama, suci dari dosa dan tidak berilmu. Akan tetapi, manusia sudah dibekali insting belajar, mulai dari belajar berbicara, mengetahui hingga mengenal benda.

Untuk mengetahui hasil belajar siswa biasanya guru menggunakan suatu tes, tes tersebut dapat berupa pilihan berganda essay ataupun yang lainnya. Menurut Purwanto, tes hasil belajar adalah tes yang digunakan untuk menilai sejauh mana siswa memahami nilai-nilai pembelajaran yang telah diberikan oleh guru kepada muridnya dalam jangka waktu tertentu.¹⁰

Tes hasil belajar merupakan tes yang biasa digunakan untuk melihat sejauh mana pencapaian atau prestasi belajar peserta didik. Tes hasil belajar dapat didefinisikan sebagai cara yang dapat digunakan atau prosedur yang dapat ditempuh dalam pengukuran hasil belajar peserta didik, yang berbentuk tugas dan serangkaian tugas baik berupa pertanyaan atau soal-soal yang harus dijawab atau perintah yang harus dikejakan, sehingga dari data-data yang diperoleh dari pengukuran itu dapat dihasilkan nilai yang melambangkan tingkah laku atau hasil

¹⁰Ngalim Purwanto, (2010), *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, hal. 33.

belajar testee, nilai mana yang dapat dibandingkan dengan nilai-nilai yang telah dicapai melalui testee lainnya.¹¹

b. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Pembelajaran

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu:

1) Faktor Internal

a. Faktor Jasmaniah

1. Kesehatan

Proses belajar seseorang berpengaruh jika kesehatan seseorang terganggu.

Karena apabila kesehatan terganggu maka seseorang akan kurang semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

2. Cacat tubuh

Cacat tubuh adalah keadaan seseorang yang kurang sempurna mengenai tubuh atau badannya. Keadaan cacat tubuh ini dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Apabila seseorang mengalami cacat tubuh maka proses belajar akan terganggu.

b. Faktor Psikologis

1. Intelegensi

Intelegensi yaitu kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghampiri dan menyesuaikan kedalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui atau menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

¹¹Anas Sudjino, (2011), *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, h. 73-74.

2. Perhatian

Perhatian merupakan keaktifan jiwa yang di pertinggi, jiwa itu semata-mata tertuju kepada kepada suatu objek atau sekumpulan objek. Perhatian ini sangat perlu ditanamkan pada diri peserta didik, karena untuk mendapatkan hasil belajar yang baik maka siswa harus memiliki perhatian terhadap apa yang dipelajarinya. Selain itu, untuk menarik perhatian siswa maka sebagai guru usahakan untuk memberikan pelajaran yang mampu menarik perhatiannya dengan memberikan beberapa model atau model pembelajaran yang baik.

3. Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat merupakan pengaruh yang besar dalam pembelajaran, apabila pembelajaran tidak sesuai dengan minat siswa maka siswa tidak belajar dengan sebaik-baiknya, sebaliknya jika pembelajaran sesuai dengan minat yang dimilikinya maka hasil belajar akan menjadi baik.

4. Bakat

Bakat merupakan kemampuan dalam belajar, bakat juga dapat mempengaruhi belajar. Jika pelajaran sesuai dengan bakat yang dimiliki siswa, maka siswa lebih senang mengikuti pembelajaran, sehingga hasilnya juga bagus.

5. Kematangan

Kematangan merupakan suatu tingkat/fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru. Maka belajar akan berhasil apabila anak sudah siap atau matang.

6. Kesiapan

Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi respon atau bereaksi. Kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran perlu diperhatikan, karena apabila peserta didik sudah siap dalam menangkap pelajaran maka akan didapatkan hasil belajar yang memuaskan.

2) Faktor Eksternal

1. Faktor Lingkungan Keluarga

Lingkungan sosial keluarga sangat mempengaruhi proses belajar siswa meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan. Semuanya dapat memberikan dampak terhadap aktivitas belajar siswa.

2. Faktor Lingkungan Sekolah

Lingkungan sekolah juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, seperti guru, administrasi dan teman-teman sekelas. Hubungan harmonis antara ketiganya dapat mempengaruhi hasil belajar bagi siswa juga menjadi motivasi bagi siswa untuk terus belajar lebih baik di sekolah. Perilaku yang baik, dapat menjadi teladan seorang guru dan administrasi dapat menjadi pendorong bagi siswa untuk belajar.

3. Faktor Lingkungan Masyarakat

Kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal siswa akan mempengaruhi belajar siswa. Bagaimana bentuk kehidupan masyarakat, keadaan siswa dimasyarakat, teman bergaul semuanya dapat mempengaruhi belajar siswa.¹²

3. Model Pembelajaran *Role Playing*

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran adalah pola interaksi siswa dengan guru di dalam kelas yang menyangkut pendekatan strategi, metode, Teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Dalam suatu model pembelajaran ditentukan bukan hanya apa yang harus dilakukan guru, akan tetapi menyangkut tahapan-tahapan, prinsip-prinsip reaksi guru dan siswa serta sistem penunjang yang disyaratkan.

Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.¹³ Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar.¹⁴

¹²Rora Rizki Wandini,(2019),*Pembelajaran Matematika Untuk Calon Guru MI/SD*, Medan: CV Widya Puspita, h.17-19.

¹³Arends dalam Suprijono, (2013), *Model Pembelajaran Aktif*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, hal, 46.

¹⁴Istarani, (2011), *Model-model Pembelajaran*, Jakarta: Ghalia Indonesia, hal. 1

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu pola atau perencanaan yang di rancang untuk menciptakan pembelajaran di kelas secara aktif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Model-model pembelajaran memiliki banyak macamnya salah satunya ialah model *role playing*.

b. Model Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Husin Achmad dalam Hidayat, model *role playing* adalah salah satu permainan Pendidikan yang dipakai untuk menjelaskan peranan, sikap, tingkah laku, dan nilai dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berpikir orang lain. Model *Role playing* ditekankan kepada setiap individu siswa dalam memerankan suatu tokoh pada drama yang bersangkutan. Dengan model *role playing* siswa diharapkan dapat memerankan berbagai figure dan menghayati dalam berbagai jenis situasi. Jika model *role playing* direncanakan dengan baik dapat menanamkan kemampuan bertanggung jawab dan bekerja sama dengan orang lain, menghargai pendapat orang lain dan mengambil keputusan dalam kerja kelompok.¹⁵

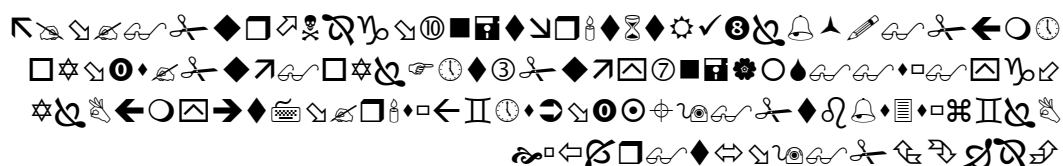
Model *role playing* adalah suatu cara atau penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. pengembangan dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai

¹⁵ Husein Achmad, (2004), *Pendidikan Ilmi Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar*, Yogyakarta: UNY, hal 93.

tokoh hidup ataupun benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal ini tergantung pada apa yang diperankan.¹⁶

Dapat disimpulkan model bermain peran atau *role playing* merupakan model pembelajaran yang modern untuk melengkapi kekurangan-kekurangan dalam metode konvensional yang dianggap kurang efektif dalam proses pembelajaran, karena metode konvensional bersifat monoton saat pembelajaran berlangsung.

Dalam Al-Quran menjelaskan Q.S Al-A'raf ayat 175 sebagai berikut:



Artinya: “Dan bacakanlah kepada mereka berita orang yang telah Kami berikan kepadanya ayat-ayat Kami (pengetahuan tentang isi Al Kitab), kemudian Dia melepaskan diri dari pada ayat-ayat itu, lalu Dia diikuti oleh syaitan (samapai dia tergoda). Maka jadikanlah dia termasuk orang-orang yang sesat.”¹⁷

Ayat diatas menjelaskan bahwa Allah telah memberikan ilmu pengetahuan melalui kitabnya yaitu Al-Quran, bagi orang yang tidak mengikuti petunjuk-Nya berarti dia telah mengikuti setan. Jika dikaitkan dengan pembahasan model *role playing*, yaitu salah satu bentuk permainan Pendidikan yang dipakai untuk menjelaskan peranan, sikap, tingkah laku, dan nilai dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berfikir orang lain. Model ini akan mempermudah siswa dalam belajar untuk memahami materi pelajaran yang telah diberikan oleh guru khususnya ilmu keagamaan, umumnya semua mata pelajaran.

¹⁶ Jumanta Hamdayama, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2014), hal. 189.

¹⁷ Kementerian Agama RI, (2014), *Mushaf Al-Fattah Al-Qur'an 20 Baris Terjemah*, Bandung: CV Mikraj Khazanah Ilmu, hal. 173

Keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* tergantung bagaimana siswa tersebut mengapresiasi tentang peran yang dimainkannya terhadap situasi yang nyata. Agar tujuan peningkatan hasil belajar siswa terwujud melalui model ini maka haruslah mengacu pada prosedur yang telah di tentukan sebagaimana pernyataan Hamzah B. Uno bahwa prosedur bermain peran memiliki beberapa langkah yang harus dilalui agar pembelajaran berhasil dengan menggunakan model ini. (1) pemanasan, (2) memilih partisipan, (3) menyiapkan pengamatan, (4) menata panggung/kelas, (5) memainkan peran, (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang, (8) diskusi dan evaluasi kedua, (9) berbagi pengalaman dan kesimpulan.¹⁸

c. Tujuan Model *Role Playing*

Tujuan yang diharapkan dengan penggunaan model *Role Playing* antara lain adalah sebagai berikut:

1. Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
2. Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab.
3. Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
4. Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.¹⁹

Tujuan *Role Playing* ialah untuk menjadikan siswa menjadi pribadi yang imajinatif, mempunyai minat luas, mandiri dalam berpikir, menjadikan siswa

¹⁸ Hamzah B. Uno, (2011), *Model Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, Cet, 7 hal. 26.

¹⁹ Istarani, (2012), 58 *Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: MediaPersada, hal. 70.

memiliki rasa ingin tahu yang lebih tinggi, dan dapat menjadikan siswa bekerja sama.²⁰

Dengan mengetahui tujuan-tujuan model *Role Playing* atau bermain peran, diharapkan kegiatan pembelajaran yang direncanakan oleh guru dan siswa adalah kegiatan yang mempunyai tujuan dalam proses pembelajaran dikelas.

d. Langkah-langkah Pembelajaran Model *Role Playing*

Agar proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* (bermain peran) dapat tercapai dengan baik maka terlebih dahulu memahami memahami langkah-langkah sebagai berikut:

1. Memperkenalkan masalah dan memilih pemain
2. Menyusun/menyiapkan scenario yang akan ditampilkan
3. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari scenario sebelum KBM
4. Membentuk kelompok siswa yang beranggota 5 orang
5. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang akan dipelajari
6. Masing-masing kelompok memberikan hasil kesimpulannya
7. Setelah dipresentasikan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas materi pembelajaran dengan menggunakan model *role playing*.
8. Masing-masing siswa duduk sesuai kelompoknya, sambil memperhatikan scenario yang sedang dimainkan.

²⁰ Ismawati Alidha, dkk, (2016), *Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya*, Jurnal Pena Ilmiah, Vol.1, (1), hal. 614.

9. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk memerankan scenario yang sudah di persiapkan
10. Guru memberikan kesimpulan secara umum
11. Evaluasi

f. Kelemahan Model *Role Playing*

Menurut Masitoh dan Laksmi Dewi ada beberapa kelemahan model *role playing* diantaranya yaitu:

- 1) Memerlukan waktu yang lama
- 2) Apabila siswa tidak memahami konsep simulasi, bermain peran tidak akan efektif
- 3) Sangat tergantung pada aktivitas siswa
- 4) Pemanfaatan bantuan belajar sulit
- 5) Adanya siswa yang lambat, kurang minat dan kurang motivasi, simulasi bermain peran kurang berhasil.

1. Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengkaji sepankakat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isi sosial. Mata pelajaran IPS merupakan rancangan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosioial masyarakat, dimana kemampuan tersebut diperlukan untuk memasuki kehidupan masyarakat yang dinamis.

Menurut Miftahul Huda²¹ Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan perintegrasian dari berbagai cabang-cabang ilmu sosial, yaitu: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu sosial di rumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial.

Kemudian Abu Ahmad dalam bukunya Ilmu Sosial Dasar menjelaskan bahwa pembelajaran IPS merupakan materi dari berbagai disiplin ilmu sosial seperti geografi, sejarah, sosiologi, antropologi sosial, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, dan ilmu-ilmu sosial lainnya, dijadikan bahan baku bagi pelaksanaan program Pendidikan dan pengajaran di sekolah dasar dan menengah.²²

Menurut Supriya Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan Pendidikan.²³

Menurut Permendiknas N0. 22 Tahun 2006 tentang standar isi menyatakan bahwa: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.²⁴

Dari uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah suatu mata pelajaran yang mengkaji kehidupan sosial yang

²¹Eka Yusnaldi, (2019), *Potret Baru Pembelajaran IPS*, Medan: Perdana Publishing, hal. 6

²²Abu Ahmadi, (2003), *Ilmu Sosial Dasar*, Jakarta: PT Asadi Mahasatya, hal. 2-3

²³Supriya, (2009), *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, cet. 1, hal. 23

²⁴Tim Penyusun, Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah (Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SMA, MA, SMK dan MAK).

bahannya didasarkan pada kajian sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi antropologi, dan tata negara. Melalui mata pelajaran IPS ini siswa diarahkan mampu menjadi warga Indonesia yang baik, bertanggung jawab, demokratis, saling menyayangi dan cinta tanah air. Sehingga, melalui mata pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial ini diharapkan siswa memiliki kesadaran dalam kehidupan sosial di lingkungan masyarakat dan sosial, serta mampu membina warga negara yang baik.

b. Tujuan Mata Pelajaran IPS

Tujuan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar adalah Pendidikan IPS sebagai bidang studi yang diberikan pada jenjang Pendidikan di lingkungan persekolahan, bukan hanya memberikan bekal pengetahuan saja juga memberikan nilai-nilai bekal sikap serta sikap dan keterampilan dalam kehidupan peserta didik di masyarakat, bangsa, negara dalam berbagai karakteristik.

Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir, sikap dan nilai peserta didik sebagai individu maupun sebagai sosial budaya. Secara garis besar terdapat tiga sasaran pokok dari pembelajaran IPS, yaitu: 1) pengembangan aspek pengetahuan (*cognitive*), 2) pengembangan aspek nilai dan keperibadian (*affective*), 3) pengembangan aspek keterampilan (*psikomotorik*). Dengan tercapainya tiga sasaran pokok tersebut diharapkan akan tercipta manusia-manusia yang berkualitas yang mampu membangun dirinya sendiri dan bertanggung jawab atas pembangunan bangsa dan negara serta ikut bertanggung jawab terhadap perdamaian dunia.²⁵

Selanjutnya Eka Yusnaldi memaparkan tujuan Ilmu Pendidikan Sosial adalah mampu membekali siswa melalui pelajaran IPS yang berguna dalam

kehidupan masyarakat, mampu mengidentifikasi, menganalisa dan menyusun alternative penyelesaian masalah membekali siswa dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan membekali peserta didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, dan perkembangan ilmu dan teknologi.²⁶

Berdasarkan uraian diatas maka dapat dipahami bahwa IPS bertujuan memberikan bekal kepada peserta didik untuk dapat menganal dirinya sendiri serta lingkungannya dan dapat mengembangkan dirinya dan memecahkan masalah yang terjadi di lingkungan tempat tinggalnya. Pembelajaran IPS juga bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir, sikap dan nilai peserta didik sebagai individu, anggota masyarakat, makhluk sosial dan budaya, agar nantinya mampu hidup di tengah-tengah masyarakat dengan baik.

c. Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPS di SD

Ruang lingkup IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di sekolah mulai dari sekolah dasar hingga menengah dengan menyajikan materi yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu-isu sosial.

Menurut Supriya, IPS bukanlah mata belajar yang berdiri sendiri, tapi berdiri dari beberapa disiplin ilmu yaitu sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi dan tata negara. Ruang lingkup mata pelajaran IPS terpadu meliputi beberapa aspek sebagai berikut:

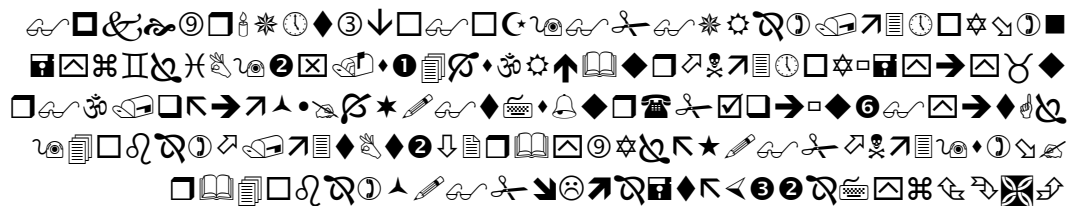
1) Manusia, tempat dan lingkungan

²⁶Eka Yusnaldi, (2017), *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial*, Medan: Perdana Publishing, hal. 1.

- 2) Waktu, berkelanjutan dan perubahan
- 3) Sistem sosial dan budaya
- 4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan²⁷

Pembelajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala bentuk tangkapan dan segala kebutuhannya. IPS berkenaan dengan cara manusia menggunakan usaha memenuhi kebutuhan materinya, memenuhi kebutuhan kebudayaan jiwanya, mengatur kesejahteraan, dan sebagainya. Sehingga dapat dikatakan yang menjadi ruang lingkup mata pelajaran IPS adalah manusia pada konteks sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat.

Adapun firman dalam Q.S. Al-Hujurat ayat 13 tentang manusia merupakan makhluk sosial sebagai berikut:



Artinya: “*Hai manusia, sesungguhnya kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah yang paling bertaqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal.*”²⁸

Maksud ayat diatas adalah, Manusia merupakan makhluk sosial yang saling membutuhkan maka dari itu perlunya saling mengenal antar satu dengan yang lainnya. Perkenalan itu dibutuhkan untuk saling memberikah pembelajaran dan pengalaman kepada orang lain, guna meningkatkan kataqwaan kepada Allah

²⁷Supriya, (2009), *Pendidikan IPS, Konsep dan Pembelajaran*, Bandung: PT, Remaja Rosdakarya, Cet. 1. H. 208

²⁸Kementerian Agama RI, (2014), *Mushaf Al-Fattah Al-Qur'an 20 Baris Terjemah*, Bandung: CV Mikraj Khazanah Ilmu, hal. 517.

SWT. Yang dampaknya tercermin pada kedamaian dan kesejahteraan hidup dengan masyarakat sosial.

Selain itu Hadits yang diriwayatkan oleh Bukhari, Muslim, Ahmad dan Nasa'i beliau mengatakan.

عَنْ أَنَسٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ: لَا يُؤْمِنُ أَحَدُكُمْ حَتَّى يُحِبَّ لِأَخِيهِ مَا يُحِبُّ لِنَفْسِهِ.
(رواه البخاري ومسلم وأحمد والنسائي)

Artinya: Anas ra. Berkata, bahwa Nabi SAW. Bersabda, "Tidaklah termasuk beriman seseorang diantara kami sehingga mencintai saudaranya sebagaimana ia mencintai dirinya sendiri". (H.R. Bukhari, Muslim, Ahmad dan Nasa'i.

Maksud dari hadits diatas adalah sikap individualis adalah sikap yang mementingkan diri sendiri, tidak memiliki kepekaan terhadap apa yang dirasakan orang lain. Menurut agama, sebagaimana di sampaikan dalam hadits diatas adalah termasuk golongan orang-orang yang tidak sempurna keimanannya. Seorang mukmin yang ingin mendapat ridha Allah SWT. Harus berusaha untuk melakukan perbuatan-perbuatan yang diridhai Allah. Salah satunya ialah mencintai sesama saudara seiman seperti ia mencintai dirinya.

d. Karakteristik Pembelajaran IPS

Trianto dalam bukunya yang berjudul Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktik dijelaskan bahwa mata pelajaran IPS di SMP/MTs memiliki beberapa karakter antara lain sebagai berikut:

- 1) Ilmu pengetahuan sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum, politik, kewarganegaraan, sosiologi, bukan juga bidang humaniora, Pendidikan dan agama,

- 2) Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.
- 3) Standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multi disiplin.
- 4) Standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dan prinsip sebab akibat, kewilayahan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar *survive* seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jalinan keamanan.
- 5) Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam kajian dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan.²⁹

Berdasarkan karakteristik yang di paparkan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa standar kompetensi dan kompetensi dasar ilmu pengetahuan sosial merupakan gabungan-gabungan dari unsur-unsur keilmuan, geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi.

2. Kompetensi Dasar dan Indikator Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia

Kompetensi dasar dan Indikator yang harus dicapai adalah sebagai berikut:

²⁹ Trianto, (2007), *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktik*, Jakarta: Prestasi Pustaka, cet. 1, h.126.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
<p>3.1 Memahami Allah itu ada melalui pengamatan terhadap makhluk ciptaan-Nya di lingkungan sosial</p>	<p>3.1.1 Memahami Allah itu ada melalui pengamatan terhadap makhluk ciptaan-Nya di lingkungan sosial</p> <p>3.1.2 Meyakini Allah itu ada melalui pengamatan terhadap makhluk ciptaan-Nya di lingkungan sosial</p>
<p>3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubugannya dengan karakteristik ruang.</p>	<p>3.2.1 Memahami keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubugannya dengan karakteristik ruang.</p> <p>3.2.2 Menyajikan keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubugannya dengan karakteristik ruang.</p>
<p>4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial,</p>	<p>4.2.1 Membedakan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, agama di</p>

ekonomi, budaya, etnis, agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa. Memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya.	provinsi setempat sebagai identitas bangsa. Memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya. ³⁰
--	---

Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia

Keragaman suku bangsa dan budaya daerah merupakan wujud nyata dari semboyan Bhineka Tunggal Ika. Oleh karena itu wajib dilestarikan sehingga mencerminkan rasa persatuan bangsa.

A. Bhineka Tunggal Ika

1. Makna Bhineka Tunggal Ika

“Bhineka Tunggal Ika” yaitu walaupun berbeda-beda tapi tetap satu yaitu bangsa Indonesia. Bhineka Tunggal Ika diambil dari buku *Sutasoma* karangan Empu Tantolar seorang pujangga pada masa pemerintahan Majapahit. Kalimat selengkapnya adalah “Bhineka Tunggal Ika Hana Dharma Mangrwa”. Artinya adalah walaupun berbeda tetap satu jua adanya karena tidak ada agama yang tujuannya berbeda. Kerukunan hidup bangsa tercipta dan berkembang sejak dahulu.

³⁰Tim penyusun, (2018), *PERMENDIKBUD No 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Menengah*, Jakarta: Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2018 Nomor 1692, hal: 178-179

2. Persatuan dan Kesatuan

Keragaman suku bangsa dan budaya merupakan kekuatan. Hal ini tidak terpisahkan dalam kehidupan bernegara. Sejarah telah membuktikan persatuan dan kesatuan bangsa, ternyata dapat mengusir penjajah. Ketika bangsa Indonesia mengalami kegagalan, itu dikarenakan kita belum bersatu.

B. Ragam Suku Bangsa dan Budaya

1. Suku Bangsa

a. Suku Jawa

Suku Jawa tersebar diseluruh wilayah Indonesia. Namun aslinya mereka menempati wilayah Jawa Tengah, Yogyakarta, dan Jawa Timur. Bahasa yang mereka gunakan adalah bahasa Jawa, masyarakat hidup dengan bertani. Keterampilan khas mereka adalah membatik, menganyam dan memahat. Masyarakat Jawa memiliki budi bahasa yang halus. Mereka adalah pekerja keras dan hormat pada leluhur.

b. Suku Sunda

Suku Sunda kita temui di Jawa Barat dan sekitarnya, mereka menggunakan bahasa Sunda, yang bahasanya hampir sama dengan bahasa Jawa. Suku Sunda memiliki karya sastra yang terkenal, diantaranya cerita pantun, cerita tentang kepahlawanan Sunda. Masyarakat Sunda pada umumnya bekerja sebagai petani, berkebun. Adapun hasil perkebunan yang banyak ialah teh dan sayur mayur.

c. Suku Batak

Suku ini menempati wilayah Sumatera Utara. Bangsa Batak terdiri atas beberapa kelompok. Diantaranya, batak, karo, mandailing, toba, angkola dan simalungun. Masyarakat batak hidup bertani dan berternak.

d. Suku Dayak

Suku Bangsa Dayak menempati wilayah Kalimantan Tengah. Bahasa yang mereka gunakan adalah bahasa dayak dan bahasa nguju, masyarakat dayak hidup bertani, berburu dan menangkap ikan. Sedangkan ibu-ibu menganyam rotan.

Dalam satu provinsi bisa terdapat lebih dari satu suku bangsa. Namun, semua suku bangsa dapat hidup berdampingan dalam persatuan (Terlampir) Meskipun kita dibedakan oleh suku bangsa, namun persatuan dan kesatuan harus tetap dijunjung. Hal ini karena kita satu Bangsa, yaitu Bangsa Indonesia.

2. Budaya Setempat

1. Pakaian Adat

Pakaian adat akan dipakai pada acara khusus. Salah satunya pesta perkawinan, upacara adat, dan sebagainya. Beberapa contoh pakaian adat dari provinsi di Indonesia, yaitu:

Tabel 1. Pakaian Adat di Indonesia

No	Daerah	Pakaian Adat
1	Jawa Tengah	Tutup kepala pria blangkon, baju wanita kebaya, baju pria beskap

2	Sumatera Barat	Baju teluk blango dan saluak
3	Riau	Baju destar
4	Kalimantan	Baju rompi dan destar

Tabel 2. Nama Rumah adat dan Alat Musik di Indonesia

No	Rumah Adat di Indonesia		Alat Musik Tradisional di Indonesia	
	Daerah	Rumah Adat	Daerah	Alat Musik
1	Asmat	Honai	Bonag	Jawa
2	Batak	JabuPersantia	Ceng-ceng	Bali
3	Dayak	Lamin	Gambus	Jambi
4	Jawa	Joglo	Kolintang	Sulawesi
5	Minangkabau	Gadang	Sasando	Maluku
6	Toraja	Tongkongan	Tifa	Papua

Tabel 3. Tarian dan Lagu Daerah di Indonesia

No	Tarian Daerah di Indonesia		Nama Lagu Daerah di Indoneisa	
	Daerah	Tarian	Daerah	Lagu
1	Aceh	Seudati	Aceh	Bungong Jeumpa
2	Betawi	Yapong	Betawi	Jali-jali
3	Bali	Pendet	Bali	Jangger
4	Jawa	Gambyong	Melayu	Soleram
5	Minahasa	Maengket	Minangkabau	Dayang Palinggun

3. Menghargai Keragaman

1. Senag belajar budaya lain

2. Gemar melihat pentas budaya daerah
3. Tidak menganggap rendah budaya lain
4. Menghindari sikap kedaerahan
5. Menghormati budaya daerah secara positif
6. Tidak merendahkan budaya lain.³¹

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Pada penelitian ini, peneliti merujuk kepada penelitian-penelitian terdahulu yang relevan, dan hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian Rulasmini Khotimah yang berjudul “Penggunaan Model *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas II SDN Benerwojo, Kecamatan Kejayan Kabupaten Pasuruan”.³²

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran PKn mengalami peningkatan. Pada hasil belajar siswa, yang mana pada siklus I diperoleh hasil sebesar 66,67 dengan kriteria cukup, dan pada siklus II menjadi 83,3 dengan kriteria baik. Jadi dengan menggunakan model *role playing* ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mampu

³¹Tim Penyusun, (2017), PERMENDIKBUD, *Buku Siswa Tema 7) Indahnya Keberagaman di Negeriku / Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Edisi Revisi*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Hal. 22.

³² Rulasmini Khotimah. (2009), *Skripsi Penggunaan Model Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKN Kelas II SDN Benerwojo, Kecamatan Kejayan, Kabupaten Pasuruan*.

meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas II SDN Benerwojo, Kecamatan Kejayan Kabupaten Pasuruan.

2. Penelitian Adelia Shinta Dewi yang berjudul “Penerapan Model *Role Playing* Pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Purwodadi 3, Kecamatan Blimbing, Kota Malang.³³ Dari penelitian Adelia Shinta Dewi ini peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa penerapan model *role playing* telah berhasil meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Purwodadi 3. Hal ini terlihat dari perolehan observasi tentang aktivitas siswa serta rata-rata proses yang terus meningkat. Dan dari hasil evaluasi belajar pada siklus I diperoleh rata-rata 74,48 menjadi 83,21. Presentasi ketuntasan siklus I sebesar 55,17% menjadi 82,76% pada siklus II.
3. Penelitian Sifna Rahma Sumiskun dalam jurnal nya yang berjudul Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas IV SDN Tambakrejo 2 Waru Sidoarjo. Dari penelitian ini peneliti dapat di tarik kesimpulan bahwa penerapan model *role playing* telah berhasil meningkatkan aktivitas belajar siswa dan berdampak pada hasil belajar siswa kelas IV SDN Tambakrejo 2 Waru Sidoarjo. Hal ini terlihat dari perolehan nilai pada saat menggunakan Model *role playing* rata-rata meningkat. Perolehan hasil

³³Adelia Shinta Dewi. (2010), Skripsi UIN Maulana Malik Ibrahim *Penerapan Model Role Playing Pada Mata Pelejaran IPS Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Purwodadi 3, Kecamatan Blimbing, Kota Malang.*

dari siklus I di peroleh rata-rata 54% menjadi 70, 55%, sedangkan untuk siklus II di peroleh rata-rata sebesar 73% menjadi 76,65%.³⁴

4. Danik Widiya Listiya dalam Jurnalnya yang berjudul Penerapan Model *Role Playing* untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SDN Kedungkembar Prambon Sidoarjo. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa terbukti pada siklus I di dapatkan hasil aktivitas siswa sebesar 63, 63%, aktivitas guru sebesar 67% dan hasil belajar siswa mendapatkan ketuntasan sebesar 60%. Pada siklus II didapatkan hasil aktivitas siswa sebesar 73,8%, aktivitas guru sebesar 76% dan hasil belajar siswa sebesar 73%. Sedangkan pada siklus III di dapatkan hasil aktivitas siswa sebesar 88,6%, aktivitas guru sebesar 90% dan hasil belajar siswa mendapatkan ketuntasan sebesar 87%. Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *role playing* dapat meningkat.³⁵
5. Rizki Ananda dalam Jurnalnya yang berjudul Peningkatan Pembelajaran PKN dengan Penerapan Model *Role Playing* Siswa Kelas II SDN 003 Bangkinang Kota. Dari penelitian ini peneliti dapat di tarik kesimpulan bahwa penerapan model *role playing* telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa Kelas II SDN 003 Bangkinang Kota. Hal ini terlihat dari hasil observasi yang telah dilakukan pada siklus I nilai rata-rata yang di

³⁴Sifna Rahma Sumiskun, dkk, (2018), *Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas IV SDN Tambakrejo 2 Waru Sidoarjo*, Jurnal Pendidikan, Vol. III No. II.

³⁵ Danik Widiya Listiya, (2017), *Penerapan Model Role Playing untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SDN Kedungkembar Prambon Sidoarjo*, Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Vol 5, No 3.

peroleh siswa 63,53% dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan rata-rata yang diperoleh yaitu 84,3%.³⁶

Penelitian yang akan peneliti lakukan berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang telah disebutkan diatas, namun saling berkaitan dan saling mendukung. Pada penelitian yang akan diteliti disini ialah bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

C. Kerangka Berfikir

Pembelajaran IPS di kelas IV MIS Al-Hikmah Namorambe saat ini masih terasa membosankan disebabkan karena guru pada saat memberikan materi pelajaran tidak menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dan masih menggunakan model ceramah khususnya pada mata pelajaran IPS. Sehingga berdampak pada motivasi dan semangat belajar siswa yang akhirnya berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah.

Guru merupakan salah satu faktor yang sangat berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa, hal ini dikarenakan guru memiliki peranan penting dalam proses penyampaian materi pelajaran. Dengan demikian guru memiliki tanggung jawab pada hasil belajar siswa. Cara yang terbaik untuk mendapatkan hasil belajar

³⁶ Rizki Ananda, (2018), *Penigkatan Pembelajaran PKN dengan Penerapan Model Role Playing Siswa Kelas II SDN 003 Bangkinang Kota*, Jurnal Basicedu. Vol 2, No 1.

yang baik ialah dengan mewujudkan motivasi belajar siswa dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Adapun cara menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dapat dengan menggunakan model dan media bantu yang mampu menarik perhatian siswa. Salah satu model tersebut ialah *model role playing* model ini mampu menjadi salah satu wujud penerapan pembelajaran yang variatif dan menarik. Model pembelajaran ini memberikan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa, sehingga menciptakan kesan tersendiri bagi siswa dari kegiatan awal sampai akhir. Dengan pembelajaran yang menyenangkan, maka siswa lebih senang dan mudah untuk menerima materi yang dipelajari dan akan berdampak pada hasil belajar yang baik. Karena *role playing* dapat mengetahui seberapa jauh tingkat pengetahuan siswa, semakin baik peran yang dimainkannya maka siswa akan lebih memahami materi pelajaran sehingga hasil belajar yang diperoleh akan semakin baik. Hasil belajar pada siswa kelas IV tersebut diukur berdasarkan aspek kognitif, model *role playing* memiliki kelebihan tersendiri dibandingkan model belajar yang lain dan diharapkan dengan penerapan model ini semakin mampu menambah minat siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dari penelitian ini adalah:

1. Pemahaman IPS siswa materi kegiatan ekonomi siswa berdasarkan tes akhir siklus dikatakan meningkat apabila dalam proses pembelajaran terlihat adanya peningkatan jumlah siswa yang tuntas. Pemahaman dari siklus I ke siklus

berikutnya dengan kriteria 75% dari total siswa dalam kelas, tuntas minimal pada tingkat 3 ataupun memuaskan dengan sedikit kekurangan.

2. Aktivitas belajar siswa meningkat apabila dalam proses pembelajaran terlihat adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dari minimum sampai bekategoriikan baik.
3. Presentase hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus berikutnya dengan kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75%.

E. Hipotesis Tindakan

Dari kerangka teori diatas maka, dibuat hipotesis sebagai berikut: “Penerapan model *role playing* akan menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan yang mendorong motivasi belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPS materi “Kegiatan Ekonomi Berdasarkan Potensi Alam” pada siswa kelas IV MIS Al-HikmahNamorambe tahun pelajaran 2020/2021.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas atau lebih dikenal dengan *Action Research* merupakan sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan dikelas. Menurut Kemmis, penelitian tindakan adalah syatu pentuk penelitian reflektif dan kolektif yang dilakukan oleh peneliti dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran praktik sosial mereka.³⁷

Kemudian penelitian tindakan kelas menurut Hopkins ialah mendorong guru untuk meningkatkan kinerjanya dengan refleksi, selalu mencoba strategi pembelajaran yang akan melibatkan peserta didiknya dari pembelajaran yang berpusat pada guru dan mendorong siswanya untuk *discovery*, yakni mencari sendiri sampai mampu berdiri mandiri dalam kaitannya dengan ilmu pengetahuan diluar otoritas gurunya.³⁸

Maksud dari penelitian ini ialah untuk mengetahui tentang bagaimana upaya meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV khususnya kemampuan memahami dengan cara mengkaji secara reflektif, partisipatif dan kolaboratif terhadap pelaksanaan pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *role playing* (bermain peran) terhadap aktivitas siswa, kondisi kelas serta kendala dan apasaja masalah yang dihadapi pada saat pembelajaran IPS berlangsung. Bersifat partisipatif maksudnya dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas selaku

³⁷ Suharsimi Arikunto, (2008), *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara, cet 7, hal. 2.

³⁸ Rochiati Wiriaatmaja, (2005), *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: Remaja Rosdakarya, hal. 127.

peneliti pelaksanaan mulai dari penentuan topik, perumusan masalah, melaksanakan tindakan, observasi serta analisis dan penilaian. Sedangkan kolaboratif dalam penelitian tindakan kelas dalam hal pengamatan dibantu oleh teman sejawat atau seprofesi.

Tujuan dari penelitian ini adalah akan menjadikan kolaborasi antara peneliti dengan guru kelas, penelitian merencanakan, memantau, mencatat, dan mengumpulkan data, kemudian menganalisa serta berakhir dengan dengan melaporkan hasil penelitiannya.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV MIS Al-hikmah Namorambe yang berjumlah 34 siswa yang terdiri dari 21 perempuan dan 13 laki-laki. Sedangkan objek penelitian ini adalah pembelajaran IPS kelas IV MIS Al-Hikmah, Namorambe pada pokok bahasan Keberagama Budaya di Indonesia.

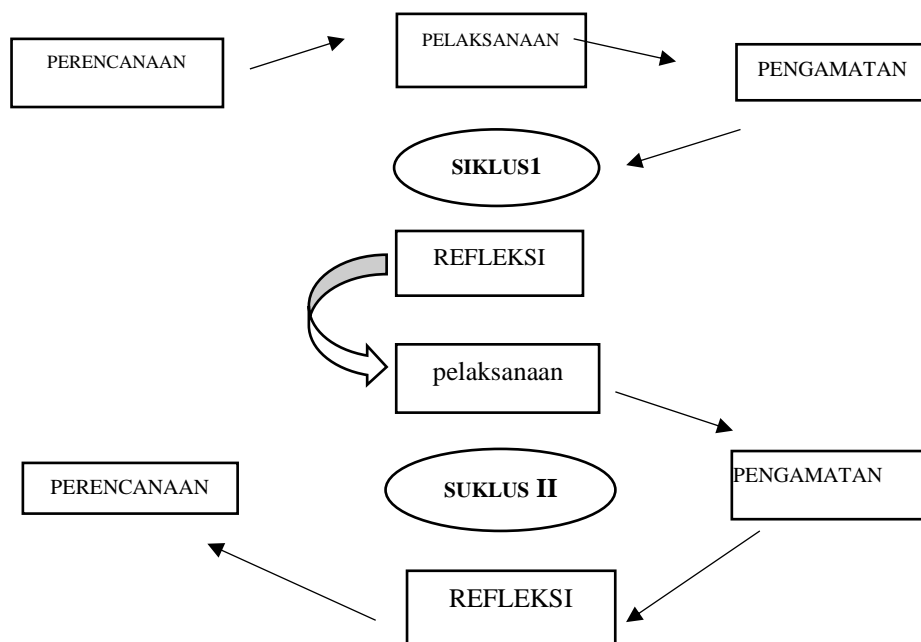
C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas IV MIS Al-Hikmah Namorambe yang beralamat di jl. Kowilhan, Desa Penjemuran, Kecamatan Namorambe, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Sedangkan penelitian akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2019/2020.

D. Prosedur Observasi

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan dalam beberapa siklus samapai mencapai siklus keberhasilan. Setiap siklus terdiri dari empat siklus yaitu: (1) perencanaan (planning), (2) Pelaksanaan tindakan (action), (3) Pengamatan (observation), (5) refleksi (reflection).

Model proses yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah model Proses siklus (putaran/spiral) yang mengacu pada model PTK Kemmis S, dan Mc. Taggart R yang dikutip oleh Arikunto. Adapun rancangan siklus penelitian memiliki empat tahapan kegiatan pada setiap siklusnya, yaitu: (1) membuat rencana tindakan, (2) melaksanakan tindakan, (3) mengadakan pemantauan/observasi, (4) memberikan refleksi dan evaluasi untuk memperoleh sejauh mana pencapaian hasil yang diharapkan kemudian direvisi untuk melaksanakan tindakan pada siklus berikutnya.³⁹



Proses Penelitian Tindakan Kelas Menurut Kemmis dan Mc. Taggart

(Suharsimi Arikunto)

³⁹ Suharsimi Arikunto, (2006), *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Rineka Cipta, hal. 58.

Penelitian ini dilakukan dalam bentuk siklus, yang masing-masing siklus terdiri dari 4 komponen yaitu, rencana, tindakan, pengamatan dan refleksi, sebagai berikut:

1. Rencana

Rencana tindakan apa yang akan dilakukan peneliti untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar IPS di kelas IV MIS Al-Hikmah, Desa Penjemuran. Kecamatan, Namorambe.

2. Tindakan

Tindakan apa yang akan dilakukan peneliti sebagai upaya memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar IPS di kelas IV MIS Al-Hikmah Namorambe sehingga kondisi yang diharapkan tercapai.

3. Pengamatan

Peneliti mengamati hasil atau dampak dari tindakan yang telah dilakukan dalam peneliti.

4. Refleksi

Peneliti mengkaji, melihat, dan mempertimbangkan dampak dengan menggunakan berbagai kriteria tertentu yang telah ditentukan sebelumnya. Berdasarkan hasil refleksi tersebut peneliti dapat melakukan modifikasi dan perbaikan dalam hal-hal yang dinilai.

Setting penelitian yang akan peneliti lakukan ialah selama 1 bulan melalui dua siklus pertama dan kedua. Penelitian ini akan diakhiri dengan ketentuan apabila hasil dari siklus kedua sudah mengalami peningkatan hasil belajar IPS,

dan apabila belum adanya peningkatan maka penelitian akan dilanjutkan dengan siklus ketiga. Rincian pelaksanaan dari setiap siklus adalah sebagai berikut.

1. SIKLUS I

a. Tahap Perencanaan

Ide awal: meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV MIS Al-Hikmah Namorambe.

Temuan awal: Saat ini pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang dilakukan siswa dengan cara menghafal dan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru, pada proses pembelajaran masih menggunakan model ceramah, pengajaran hanya berpusat pada guru, siswa terlihat pasif yang mengakibatkan dampak yang buruk pada hasil belajar siswa.

Diagnosa (hipotesis): Pembelajaran melalui model *role playing* akan dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV MIS Al-Hikmah Namorambe.

Rencana tindakan:

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang sub pokok pembahasan Keberagaman Suku Bangsa di Indonesia dengan menggunakan model *role playing*.
 - a) Format tugas: Pembagian kelompok kecil yang nantinya akan bertugas pertama kali menggunakan model *role playing* di dalam kelas. Guru menjelaskan maksud pembelajaran dan tugas kelompok yang akan dikerjakan. Guru menjelaskan garis besar tentang materi pokok.

- b) Kegiatan kelompok: Dengan bekerja sama masing-masing kelompok mencoba melakukan permainan peran dengan scenario yang telah ditentukan dengan tujuan dapat mudah hal-hal yang dikerjakan siswa secara kelompok dengan arahan guru.
- 2) Menyusun dan menyiapkan lembar observasi mengenai proses belajar mengajar siswa dan guru.
- 3) Mempersiapkan sarana dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam setiap pembelajaran dan lembar kerja siswa (LKS).
- 4) Mempersiapkan soal tes untuk mengukur hasil belajar siswa yaitu tes yang akan diberikan pada setiap akhir siklus.
- b. Tahap pelaksanaan tindakan

Tindakan ini akan dilakukan dengan berpedoman pada perencanaan yang telah dibuat dan dalam pelaksanaannya bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan yang memungkinkan untuk diubah. Selama pembelajaran berlangsung, kegiatan pembelajaran berpedoman pada RPP yang telah dibuat.
- c. Tahap observasi

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Observasi digunakan untuk mengetahui secara langsung bagaimana proses pembelajaran siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

d. Refleksi

Pada tahap ini peneliti menganalisis dari proses pelaksanaan pembelajaran dan mencari permasalahan yang muncul selama pembelajaran dan apa yang perlu diperbaiki untuk tindakan selanjutnya.

2. SIKLUS II

a. Tahap perencanaan

- 1) Rencana Tindakan Merencanakan ulang kegiatan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV MIS Al-Hikmah Desa Penjemuran Kecamatan Namorambe.
- 2) Membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang sub pokok bahasan Kegiatan Ekonomi di Indonesia dengan menggunakan model *role playing*.

Format tugas: pembagian kelompok kecil yang nantinya akan berperan dalam permainan peran di dalam kelas. Guru menjelaskan maksud pembelajaran dan tugas kelompok yang akan dikerjakan. Guru menjelaskan apa yang akan dilakukan dan dipersiapkan siswa.

Kegiatan kelompok: masing-masing kelompok bekerja sama mencoba melakukan permainan peran dengan tujuan siswa dapat menemukan hal-hal yang dilakukan siswa secara kelompok dibawah arahan guru.

- 3) Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi mengenai proses belajar siswa
- 4) Mempersiapkan sarana dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam setiap pembelajaran dan lembar kerja siswa (LKS)

5) Mempersiapkan soal tes untuk siswa yaitu tes yang akan diberikan pada setiap akhir siklus.

b. Tahap pelaksanaan tindakan

Tindakan ini akan dilakukan dengan berpedoman pada perencanaan yang telah dibuat dan dalam pelaksanaannya bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan yang memungkinkan untuk diubah. Selama pembelajaran berlangsung, kegiatan pembelajaran berpedoman pada RPP yang telah dibuat.

c. Tahap observasi

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Observasi digunakan untuk mengetahui secara langsung bagaimana proses pembelajaran siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

d. Tahap refleksi

Pada tahap ini peneliti meneliti hasil pembelajaran dan hasil observasi pada akhir siklus I dan II. Pada tahap ini peneliti menarik kesimpulan apakah siklus itu dilanjutkan atau dihentikan atas dasar hasil belajar siswa dan observasi.

E. Teknik Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Pengamatan Menurut Arikunto observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk mengetahui seberapa jauh efek tindakan yang

telah mencapai tindakan.⁴⁰ Pendapat lain mengatakan “Observasi adalah suatu penyelidikan yang dilakukan secara sistematis dan sengaja diadakan dengan menggunakan alat indera dalam meningkatkan kejadian-kejadian yang langsung ditangkap pada kejadian itu terjadi.”⁴¹

Observasi dilakukan dalam penelitian ini untuk memperoleh data mengenai penerapan model *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV yang berjumlah 34 orang siswa sebagai sampel penelitian di MIS Al-Hikmah Tahun Pelajaran 2019/2020. Adapun pedoman observasi pelaksanaan pembelajaran IPS dikelas IV MIS Al-Hikmah Desa Penjemuran Kecamatan Namorambe tahun pelajaran 2019/2020.

2. Tes

Tes adalah suatu alat untuk mengumpulkan informasi tentang ketercapaian tujuan Pendidikan atau tujuan pembelajaran. Tes sebagai alat penilaian adalah pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban dari siswa dalam bentuk tes lisan, tulisan, atau perbuatan.

Adapun bentuk tes yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis yaitu berupa pre test dan post test. Menurut Muhibbin Syah bahwa pre test dilakukan guru secara rutin pada tiap akan memulai memberikan penyajian materi baru, yang bertujuan untuk mengidentifikasi taraf pengetahuan siswa mengenai bahan yang akan disajikan. Sedangkan post test adalah kebalikan dari pre test yakni kegiatan evaluasi yang

⁴⁰Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hal. 67.

⁴¹Mardalis, *Metodologi Riset*, (Yogyakarta: BPFE-UI, 2004), hal. 67.

dilakukan pada akhir pembelajaran, yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai materi yang akan disampaikan⁴²

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan penyelidikan untuk memperoleh kekurangan-kekurangan atau informasi dari tata usaha atau catatan-catatan tentang gejala-gejala atau peristiwa masa lalu⁴³. Dalam pendapat lain mengatakan bahwa metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, notulen rapat, agenda dan lain sebagainya⁴⁴.

Metode dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data mengenai dokumen nama-nama siswa kelas IV di MIS Al-Hikmah Desa Penjemuran Kecamatan Namorambe.

4. Wawancara

Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui dan menggali informasi secara lebih mendalam yang diteliti. Sudarmin Damin mengatakan bahwa wawancara merupakan strategi utama dalam mengumpulkan data.⁴⁵

F. Teknik Analisa Data

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini. Hal ini dilihat dari presentase tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa kelas IV MIS Al-Hikmah Namorambe.

⁴²Muhibbin Syah, (2003), *Psikologi Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, cet. Ke-8, hal. 143-144.

⁴³ Sugiono, (2005), *Statistik Untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta, hal. 39.

⁴⁴ Suarsumi Arikunto, (2006), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, hal. 128

⁴⁵ Suarmin Damin, (2002), *Menjadi Peneliti Kualitatif*, Bandung: Pustaka Setia, hal. 130.

1. Reduksi Data

Reduksi data dilakukan dengan cara menyeleksi, menyederhanakan data yang telah disajikan dalam transkrip catatan lapangan. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.

2. Menyajikan Data

Penyajian dilakukan dalam rangka mengorganisasikan hasil reduksi dengan cara menyusun secara narasi sekumpulan informasi yang telah diperoleh dari hasil reduksi, sehingga dapat memberikan kemungkinan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Data yang telah terkumpul dideskripsikan sehingga bermakna baik dalam bentuk narasi, grafis maupun tabel.

3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Penarikan kesimpulan dan verifikasi adalah memberikan kesimpulan terhadap hasil penafsiran dan evaluasi. Kegiatan ini juga mencakup pencarian makna data serta pemberian penjelasan. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *role playing* maka data yang diperlukan berupa data hasil belajar yang diperoleh dari hasil belajar/nilai tes.

Hasil belajar dianalisis dengan teknik analisis hasil evaluasi untuk mengetahui ketuntasan belajar dengan cara menganalisis data hasil tes dengan kriteria ketuntasan belajar, presentase hasil belajar yang diperoleh

kemudian dibandingkan dengan KKM (kriteria Ketuntasan Minimum) yang telah ditentukan. Seorang siswa dikatakan tuntas belajar jika telah mencapai skor 75% keatas. Untuk menghitung hasil belajar dengan membandingkan jumlah nilai yang diperoleh siswa dengan jumlah skor maksimum kemudian dikalikan 100%.

Keterangan:

1. Setiap 1 soal memiliki skor 10
2. Apabila siswa menjawab 1 soal dengan benar, siswa akan mendapatkan nilai 10
3. Tidak benar sama sekali akan mendapatkan nilai 0
4. Evaluasi

Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi maka peneliti akan memeberikan soal latihan pada setiap pertemuan. Untuk melihat siswa yang tuntas, peneliti akan menilai jawaban dengan rumus:

$$\text{Nilai: } \frac{\text{skormentah}}{\text{jumlahitem}} \times 100. \text{ Nilai adalah penilaian hasil}$$

Dari penjelasan diatas dapat diketahui siswa yang belum tuntas dan sudah tuntas dalam belajar dapat dilihat dari hasil belajar masung-masing individu.

Selanjutnya secara klasikal dapat di ketahui: $\frac{\sum \text{siswayangtuntas}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$

Apabila hasil kemampuan siswa yang di peroleh sudah sesuai dengan ketuntasan belajar, maka penelitian ini dinyatakan sudah berhasil dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya, sebaliknya jika hasil kemampuan hasil belajar

siswa yang di peroleh belum sesuai dengan ketuntasan belajar yang di terapkan maka peneliti melanjutkan siklus berikutnya.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MIS Al-Hikmah Kecamatan Namorambe Provinsi Sumatera Utara. Letak sekolah kurang strategis karena sangat jauh dari jalan raya dan tidak ada angkutan umum menuju sekolah. Luas Sekolah ini ialah $\pm 1.800M^2$. Terdiri dari 14 ruangan yaitu 6 ruang kelas, 1 ruang kepala sekolah dan guru, 1 ruang UKS, 1 mushalla, 1 perpustakaan, 1 kantin dan 3 kamar mandi. Siswa MIS Al-Hikmah Namorambe secara keseluruhan berjumlah 120 siswa, sedangkan guru berjumlah 20 tenaga pendidik yang terdiri dari 6 guru PNS dan 14 guru Honorer.

B. Uji Hipotesis

1. Deskripsi Kondisi Awal Siswa

Penelitian diawali dengan kegiatan observasi peneliti pada siswa kelas IV MIS Al-Hikmah Namorambe pada proses pembelajaran IPS. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui kondisi awal siswa dan guru saat proses pembelajaran IPS dan belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi keberagaman suku bangsa di Indonesia. Ternyata dari hasil yang dilakukan siswa kurang mampu menyelesaikan soal mengenai materi keberagaman suku bangsa di Indonesia.

Kemudian langkah yang diambil peneliti dalam hal ini yaitu dengan memberikan tes awal (*pre test*) kepada siswa. Tes yang diberikan peneliti kepada siswa belum adanya perencanaan dengan siswa, hal ini bertujuan untuk

mengetahui kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal berupa materi keberagaman suku bangsa di Indonesia. Hasil belajar siswa pada pelaksanaan tes awal (*pre test*) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4 Hasil Belajar Siswa Pada Saat Test Awal (*Pre Test*)

No.	Nama Siswa	Nilai	Tuntas	Tindak Tuntas
1	Adam Faiz Abdullah	50		√
2	Atika Umaira Pasaribu	60		√
3	Aulia Qadri Rafsanjani	50		√
4	Arya Agan Adiano	60		√
5	Faasa Ayu Tiyani	70	√	
6	Fazli Zulfana	60		√
7	Irsyad Khairan	80	√	
8	Jadira Aulia	60		√
9	Karien Fitra Nasution	50		√
10	Maghfirah Aulia	80	√	
11	Muhammad Akbar	50		√
12	Mutiara Hasna	50		√
13	M. Egi Aditiya	50		√
14	Muhammad Naizar Akbar	50		√
15	Muhammad Raihan	50		√
16	Muhammad Rifqi Al-Barr	70	√	

17	Nabila Assyifa	70	√	
18	Nadya Safwa	60		√
19	Naufal Zaki	50		√
20	Nur Asri Ainun	80	√	
21	Nur Azlina	70	√	
22	Nurul Kautsar	70	√	
23	Putri Ayu Siregar	50		√
24	RaffasyahAlfatan	60		√
25	Raif Al-Faruq	40		√
26	Raihana Desi	60	√	
27	Rudiansyah Putra	70	√	
28	Sofia Salsabila Putri	60		√
29	Syakira Khairani	50		√
30	Suci Khairunnisa	50		√
31	Syarif Hidayatullah	60		√
32	Wina Septiyani	60		√
33	Zahra Salsabila	50		√
34	Zakia Nur Fatimah	70	√	
Jumlah		2,020	10	24
Rata-Rata		59		
Presentase			29%	70%
Ketntasan Klasikal		29		

Berdasarkan hasil yang di dapat menunjukkan bahwa tes awal yang telah diberikan kepada siswa kelas IV MIS Al-Hikmah Namorambe menunjukkan bahwa minimnya jumlah siswa yang mampu menjawab soal dengan baik dan benaryang dapat dilihat dari nilai rata-rata dan ketuntasannya. Melihat hasil data yang telah didapatkan peneliti melakukan penelitian tindakan kelas guna meningkatkan hasil belajar pada pelajaran IPS, khususnya materi keberagaman suku bangsa di Indonesia menggunakan model pembelajaran *role playing*. Penelitian tindakan kelas berlangsung selama dua siklus.

2. Deskripsi Data Tindakan

Deskripsi pelaksanaan tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua tindakan siklus I dan siklus II.

1) Siklus I

1. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan sebagai awal melakukan tindakan, adapun langkah-langkah tindakan yang dipersiapkan peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Menyusun jadwal kegiatan pembelajaran, yang dilaksanakan pada hari selasa, tanggal 19 februari 2020 pukul 10.30 dan senin, 24 februari 2020 pukul 10.30 dengan alokasi waktu 90 menit (2x pertemuan)
- b. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
- c. Menyusun lembar kerja siswa (LKS) yang berisi pertanyaan tentang materi pelajaran IPS keberagaman suku bangsa di Indonesia yang disajikan dengan amplop berwarna.

- d. Menyediakan media dan alat peraga yang akan digunakan pada materi keberagaman suku bangsa di Indonesia.
- e. Menyiapkan skenario pembelajaran untuk memainkan peran.
- f. Meyiapkan lembar observasi untuk situasi belajar ketika menggunakan model pembelajaran *role playing*.
- g. Merancang alat pegumpulan data untuk yang berupa tes untuk mengetahui pemahaman siswa.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan penerapan rancangan tindakan berdasarkan pedoman pelaksanaan tindakan RPP. Peneliti melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Pelaksanaan tindakan siklus I dibagi menjadi tiga bagian yaitu pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Peneliti memulai kegiatan awal pembelajaran dengan membuka kelas dengan mengucapkan salam, mengkondisikan siswa, berdoa, mengecek kehadiran siswa, memberikan apersepsi kepada siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran serta menyiapkan bahan ajar dan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Dalam melaksanakan kegiatan inti ada beberapa hal yang harus dilakukan, yaitu:

- a) Siswa mengamati guru menjelaskan materi pembelajaran, dan menjesakan secara garis besar konsep pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*.
- b) Peneliti membagi siswa menjadi beberapa kelompok

- c) Peneliti membagikan LKS yang memuat soal tentang keberagaman suku bangsa di Indonesia.
- d) Siswa diminta untuk berdiskusi dan memahami masalah yang ada dalam LKS
- e) Siswa berinteraksi dan berkolaborasi dengan teman 1 kelompok untuk membahas masalah yang terdapat didalam LKS.
- f) Sebagian siswa yang telah di tunjuk, diminta untuk memainkan peran sesuai dengan skenario yang telah diberikan, dan yang sebagian lagi memperhatikan peramainan peran tersebut.

Kegiatan akhir pembelajaran, peneliti membimbing siswa untuk merumuskan kesimpulan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Selanjutnya data yang berhasil dikumpulkan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa diperoleh dari hasil post test yang diberikan kepada siswa pada setiap akhir siklus. Post test berisi 10 soal yang yang berbentuk uraiandan tiap soal berbobot 10 skor. Sehingga keseluruhan memiliki skor 100. Untuk menghitung perolehen hasil belajar siswa terhadap materi keberagaman suku bangsa di Indonesia digunakan rumus ketuntasan belajar, lalu dicari nilai rata-ratanya untuk kemudian mengukur ketuntasan hasil belajar siswa dengan menggunakan ketuntasan belajar klasikal. Melalui tabel berikut dapat diperoleh gambaran hasil belajar siswa kelasIV MIS Al-Hikmah Namorambe

Tabel 5 Hasil belajar siswa pada siklus I

No.	Nama Siswa	Nilai	Tuntas	Tindak Tuntas
1	Adam Faiz Abdullah	60		√
2	Atika Umaira Pasaribu	70	√	
3	Aulia Qadri Rafsanjani	60		√
4	Arya Agan Adiano	70	√	
5	Faasa Ayu Tiyani	70	√	
6	Fazli Zulfana	60		√
7	Irsyad Khairan	80	√	
8	Jadira Aulia	60		√
9	Karien Fitra Nasution	60		√
10	Maghfirah Aulia	60		√
11	Muhammad Akbar	70	√	
12	Mutiara Hasna	60		√
13	M. Egi Aditiya	60		√
14	Muhammad Naizar Akbar	60		√
15	Muhammad Raihan	60		√
16	Muhammad Rifqi Al- Barr	70	√	
17	Nabila Assyifa	80	√	
18	Nadya Safwa	80	√	
19	Naufal Zaki	60		√

20	Nur Asri Ainun	80	√	
21	Nur Azlina	70	√	
22	Nurul Kautsar	80	√	
23	Putri Ayu Siregar	50		√
24	Raffasyah Alfatan	70	√	
25	Raif Al-Faruq	60		√
26	Raihana Desi	60	√	
27	Rudiansyah Putra	70	√	
28	Sofia Salsabila Putri	60		√
29	Syakira Khairani	60		√
30	Suci Khairunnisa	60		√
31	Syarif Hidayatullah	60		√
32	Wina Septiyani	60		√
33	Zahra Salsabila	60		√
34	Zakia Nur Fatimah	70	√	
Jumlah		2,270	15	19
Rata-rata		66		
Presentase			44%	55%
Ketuntasan Klasikal		44		

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat diketahui bahwa nilai siswa pada siklus I yang berjumlah 34 siswa pada mata peajaran IPS materi keberagaman suku bangsa di Indonesia, sebanyak 15 orang atau sekitar 44% yang mencapai ketuntasan belajar. Sedangkan 19 siswa atau sekitar 55% siswa yang belum

mencapai ketuntasan belajar. Adapun nilai terendah dari semua siswa adalah 50 dan nilai tertinggi 80, dengan nilai rata-rata 66 dan nilai ketuntasan klasikal sebanyak 44.

3. Pengamatan (Observasi)

Pengamatan atau observasi dilakukan terhadap kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa meningkat. Proses observasi dilakukan oleh guru untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran dan hasil yang akan dicapai dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Pengamatan juga dilakukan terhadap perilaku dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan dampak yang ditimbulkan dari perilaku siswa selama proses pembelajaran.

Tabel 6. Tabel Presentase Nilai Pengamatan Penggunaan *role playing* siklus I

No	Nilai	Jumlah	Presentase	Keterangan
1	80-100	5	15%	A
2	70-79	9	27%	B
3	<70	20	58%	C
		34	100%	

Keterangan

A = Sangat Baik

B = Baik

C = Cukup

4. Refleksi

Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa nilai siswa pada siklus I tergolong bagus, namun masih perlu adanya perbaikan ataupun peningkatan, mengingat masih ada beberapa siswa yang masih memperoleh nilai dibawah KKM. Selain itu juga diperlukan adanya melakukan siklus lanjutan guna untuk mendapatkan nilai ketutasan klasikal yang lebih baik seperti yang diinginkan peneliti yaitu sebesar 80%. Langkah yang perlu diambil adalah melanjutkan proses belajar mengajar pada siklus II dengan mengoptimalkan aktivitas guru dan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

2) Siklus II

a. Perencanaan

Pada siklus II ini tahapan perencanaan masih sama dengan siklus I. Adapun langkah-langkah yang perlu disiapkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Menyusun jadwal kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada hari senin 2 maret 2020 pukul 10.30 dan kamis 5 maret 2020 pukul 10.30 dengan alokasi waktu siklus II 90 menit (2x pertemuan)
2. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
3. Menyiapkan post test siklus II untuk mengetahui hasil belajar siswa
4. Menyediakan media dan alat peraga yang akan digunakan pada materi keberagaman suku bangsa di Indonesia
5. Menyiapkan lembar observasi untuk melihat hasil belajar siswa pada ketika menggunakan model pembelajaran *role playing*

6. Merancang scenario pembelajaran
 7. Merancang alat pengumpulan data yang berupa test untuk mengetahui pemahaman siswa.
- b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus II dilakukan menjadi tiga bagian yaitu pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Pelaksanaan tindakan siklus II dimulai dengan berdoa, mengecek kesiapan belajar siswa, apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran serta memberikan motivasi. Apersepsi dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari, dilanjutkan dengan memberikan motivasi tentang pentingnya mempelajari keberagaman suku bangsa yang ada di Indonesia dan mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari dilingkungan sekitar.

Kegiatan inti pada tindakan kelas siklus II dilakukan dengan prosedur sebagai berikut:

1. Menempelkan media gambar didepan papan tulis
2. Menjelaskan maksud dari media tersebut an menjelaskan tugas apa yang akan dilakukan oleh siswa
3. Membagi anak sesuai peran yang akan dilakukannya
4. Setelah semua terbentuk sesuai peran masing-masing, siswa mulai berperan sesuai dengan tema dari media gambar yang telah ditempalkan.

5. Melakukan diskusi antar kelompok dimana peneliti bertindak sebagai moderator.

Diakhir tindakan siklus II, siswa dibimbing dan diarahkan untuk menyimpulkan materi tentang keberagaman suku bangsa di Indonesia, selanjutnya menyampaikan pesan-pesan moral diakhir kegiatan pembelajaran.

Data yang berhasil dikumpulkan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa diperoleh dari hasil post test yang diberikan kepada siswa pada setiap akhir siklusnya. Post test berisi 10 soal uraian dan tiap soal berbobot 10. Sehingga keseluruhan memiliki nilai 100.

Untuk menghitung perolehan hasil belajar siswa terhadap materi keberagaman suku bangsa di Indonesia digunakan dengan rumus ketuntasan belajar, lalu dicari nilai rata-ratanya untuk kemudian mengukur ketuntasan belajar siswa dengan menggunakan ketuntasan belajar klasikal. Melalui tabel ini dapat diperoleh gambaran hasil belajar siswa siklus II.

Tabel 7. Hasil Belajar Pada Saat Post Test Siklus II

No.	Nama Siswa	Nilai	Tuntas	Tindak Tuntas
1	Adam Faiz Abdullah	80	√	
2	Atika Umaira Pasaribu	90	√	
3	Aulia Qadri Rafsanjani	90	√	

4	Arya Agan Adiano	80	√	
5	Faasa Ayu Tiyani	80	√	
6	Fazli Zulfana	80	√	
7	Irsyad Khairan	90	√	
8	Jadira Aulia	60		√
9	Karien Fitra Nasution	70	√	
10	Maghfirah Aulia	90	√	
11	Muhammad Akbar	80	√	
12	Mutiara Hasna	90	√	
13	M. Egi Aditiya	60		√
14	Muhammad Naizar Akbar	70	√	
15	Muhammad Raihan	80	√	
16	Muhammad Rifqi Al- Barr	90	√	
17	Nabila Assyifa	90	√	
18	Nadya Safwa	90	√	
19	Naufal Zaki	70	√	
20	Nur Asri Ainun	100	√	
21	Nur Azlina	90	√	
22	Nurul Kautsar	100	√	
23	Putri Ayu Siregar	70	√	
24	Raffasyah Alfatan	90	√	
25	Raif Al-Faruq	70	√	

26	Raihana Desi	90	√	
27	Rudiansyah Putra	80	√	
28	Sofia Salsabila Putri	70	√	
29	Syakira Khairani	90	√	
30	Suci Khairunnisa	70	√	
31	Syarif Hidayatullah	90	√	
32	Wina Septiyani	70	√	
33	Zahra Salsabila	90	√	
34	Zakia Nur Fatimah	90	√	
Jumlah		2770	31	2
Rata-rata		81		
Presentase			91%	6%
Ketuntasan Klasikal		91		

Dari hasil diatas terlihat bahwa pada siklus II, hasil belajar siswa mata pelajaran IPS materi keberagaman suku di Indonesia dikelas IV MIS Al-Hikmah Namorambe dari 34 siswa, sebanyak 31 siswa atau sekitar 91% mencapai ketuntasan belajar Sedangkan 3 orang siswa atau sekitar 6% yang belum mencapai ketuntasan belajar. Nilai terendah dari keseluruhan siswa adalah 60 dan nilai tertinggi dari keseluruhan siswa adalah 100, dengan rata-rata 81 dan tingkat ketuntasan klasikal 91.

c. Observasi

Setelah diketahui bagaimana tingkat partisipasi dan keaktifan siswa dalam mendengarkan dengan seksama penjelasan peneliti, keaktifan siswa dalam menyimak, mendengarkan, melakukan percobaan dan mendeskripsikan hasil percobaannya dan serta mengomentari hasil dari penempilan drama, maka diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 8. Presentase Nilai pengamatan Model *Role Playing* Siklus II

No	Nilai	Jumlah	Presentase	Keterangan
1	90-100	24	70%	A
2	70-90	8	24%	B
3	<70	2	6%	C
Jumlah		43	100%	

Keterangan:

A = Sangat Baik

B = Baik

C = Cukup

d. Refleksi

Berdasarkan data yang telah didapatkan diatas menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dapat dilihat bahwa siswa yang sudah dapat mencapai indikator keberhasilan penelitian dengan KKM 70 sebanyak 91% atau sekitar 31 anak yang telah

mampu mencapai ketuntasan nilai minimum. Hal ini berarti tindakan kelas pada siklus II sudah berhasil sehingga tidak diperlukan lagi siklus III sebagai perbaikan.

C. Analisa Data Akhir

Berdasarkan paparan dan analisis data dari siklus I dan siklus II, sebagai perbandingan dapat peneliti teliti sebagai berikut:

Hasil belajar siswa meningkat setiap siklusnya dimana pada pra siklus yang belum menggunakan model pembelajaran *role playing* ketuntasan hanya 10 siswa atau sebesar 29%. Setelah melakukan perbaikan pada penyajian materi dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* pada siklus I menjadi 15 siswa atau sebesar 44% dan diperbaiki lagi pada siklus II sehingga ketuntasan belajar siswa mencapai 91% atau 31 siswa. Tabel berikut ini akan menggambarkan peningkatan nilai pada tiap siklusnya.

Tabel 9. Rekapitulasi Nilai Siswa

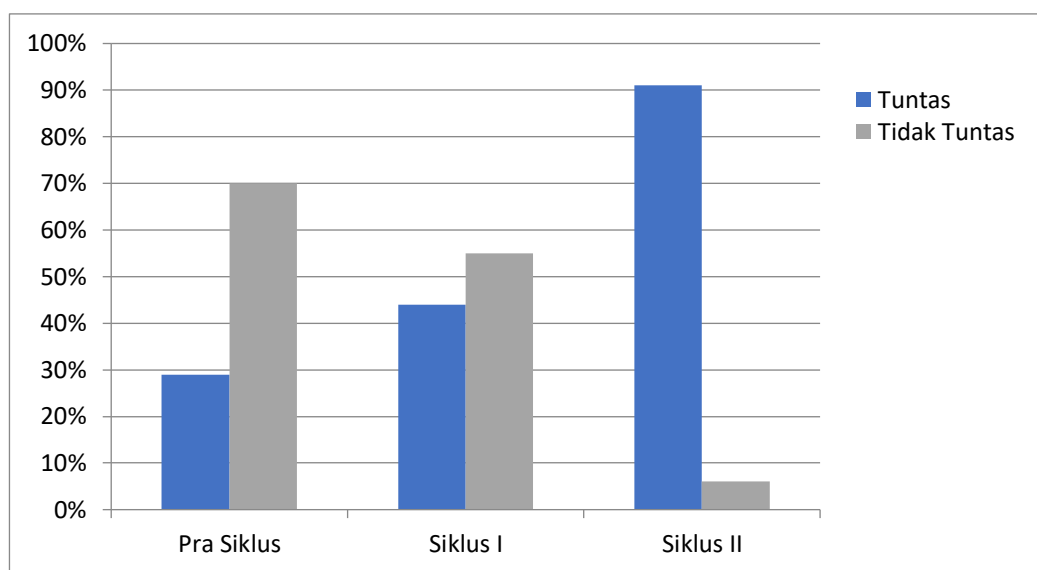
No	Nama Siswa	Nilai Siswa					
		Pre Test	Ket	Post Test I	Ket	Post Test II	Ket
1	Adam Faiz Abdullah	50		60		80	√
2	Atika Umaira Pasaribu	60		70	√	90	√

3	Aulia Qadri Rafsanjani	50		60		90	√
4	Arya Agan Adiano	60		70	√	80	√
5	Faasa Ayu Tiyani	70	√	70	√	80	√
6	Fazli Zulfana	60		60		80	√
7	Irsyad Khairan	80	√	80	√	90	√
8	Jadira Aulia	60		60		60	
9	Karien Fitra Nasution	50		60		70	√
10	Maghfirah Aulia	80	√	60		90	√
11	Muhammad Akbar	50		70	√	80	√
12	Mutiara Hasna	50		60		90	√
13	M. Egi Aditiya	50		60		60	
14	Muhammad Naizar Akbar	50		60		70	√
15	Muhammad Raihan	50		60		80	√
16	Muhammad Rifqi Al-Barr	70	√	70	√	90	√
17	Nabila Assyifa	70	√	80	√	90	√
18	Nadya Safwa	60		80	√	90	√

19	Naufal Zaki	50		60		70	√
20	Nur Asri Ainun	80	√	80	√	100	√
21	Nur Azlina	70	√	70	√	90	√
22	Nurul Kautsar	70	√	80	√	100	√
23	Putri Ayu Siregar	50		50		70	√
24	Raffasyah Alfatan	60		70	√	90	√
25	Raif Al-Faruq	40		60		70	√
26	Raihana Desi	60	√	60	√	90	√
27	Rudiansyah Putra	70	√	70	√	80	√
28	Sofia Salsabila Putri	60		60		70	√
29	Syakira Khairani	50		60		90	√
30	Suci Khairunnisa	50		60		70	√
31	Syarif Hidayatullah	60		60		90	√
32	Wina Septiyani	60		60		70	√
33	Zahra Salsabila	50		60		90	√
34	Zakia Nur Fatimah	70	√	70	√	90	√

Jumlah	2020	2270	2771
Rata-Rata	59	66	81
Presentase Klasikal	29%	44%	91%

Melihat Hasil belajar siswa diatas menunjukkan bahwa apa yang telah dilakukan peneliti pada penyampaian materi mata pelajaran IPS kelas IV MIS Al-Hikmah Namorambe dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* telah meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga siswa mampu memahami materi yang diajarkan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari diagram batang berikut ini:



Gambar 2 Diagram Perbandingan Hasil Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Grafik diatas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa, dimana pada tes awal frekuensi ketuntasan sebesar 29% dan meningkat pada saat post test I menjadi 44%, dengan kata lain dari pre test ke post test I mengalami

peningkatan sebanyak 15%. Sedangkan dari post test I frekuensi ketuntasan sebesar 44% meningkat menjadi 91% pada post test II, dengan kata lain dari post test I ke post test II mengalami peningkatan sebanyak 47%. Maka diketahui hasil akhir berupa apa yang telah dilakukan oleh peneliti dalam menyampaikan materi dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* ternyata mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hipotesis menyatakan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* hasil belajar siswa kelas IV MIS Al-Hikmah Namorambe meningkat.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* hasil belajar siswa menjadi meningkat. Hal ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil belajar IPS siswa kelas IV MIS Al-Hikmah Namorambe sebelum menggunakan model *role playing* dengan jumlah siswa 34 siswa diperoleh nilai rata-rata pada *pre test* adalah sebesar 59 atau sebanyak 10 siswa atau 29% yang tuntas.
2. Hasil belajar IPS siswa MIS Al-Hikmah Namorambe setelah tindakan dengan menggunakan model *role playing* pada siklus I nilai rata-rata siswa adalah 66 sebanyak (12) siswa atau 44% yang tuntas dan pada siklus II nilai rata-rata 81 atau sebanyak 91%.
3. Hasil belajar IPS siswa kelas IV MIS Al-Hikmah Nmaorambe dilihat dari hasil pre test nilai rata-rata kelas hanya sebesar 59 (10 siswa), penelitian dilanjutkan pembelajaran siklus I dan mengalami peningkatan pada siklus I nilai rata-rata siswa menjadi 66 (15 siswa), melihat minimnya siswa yang tuntas dalam materi keberagaman suku di Indonesia penelitian dilanjut ke siklus II dan mengalami peningkatan nilai rata-rata siswa sebesar 91 (31 siswa). Presentase ketntasan belajar pada kondisi awal hanya sebesar 29%, lalu pada siklus I mengalami peningkatan menjadi

44%, dan meningkat lagi menjadi 91% pada akhir siklus II. Sehingga dapat disimpulkan bahwasanya hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan model pembelajaran *role playing*.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti mempunyai beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Bagi siswa hendaknya memperhatikan guru ketika proses pembelajaran berlangsung dan lebih aktif dalam setiap pembelajaran dan dapat bekerja sama dengan sesama teman, agar mampu memahami materi yang telah guru sampaikan.

2. Bagi Pendidik/Guru

Bagi guru MIS Al-Hikmah Namorambe, sekiranya perlu menggunakan beberapa model pembelajaran, ataupun menyampaikan materi dengan memberikan beberapa media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Sebelum melaksanakan proses belajar mengajar hendaklah para guru membuat perancangan yang matang.

3. Bagi Kepala Sekolah

Bagi kepala sekolah MIS Al-Hikmah Namorambe hendaklah memberikan arahan kepada para pendidiknya untuk meningkatkan cara mengajar yang lebih baik lagi.

C. Kata Penutup

Demikianlah paparan data Penelitian Tindakan Kelas yang telah peneliti laksanakan selama bulan februari-maret 2020. Banyak kekurangan dan ketidaksempurnaan yang telah peneliti lakukan saat pelaksanaan penelitian serta saat membuat laporan ini. Untuk itu peneliti memohon maaf yang sebesar-besarnya. Semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi pembaca sekalian dan berguna untuk penulisan laporan Penelitian Tindakan Kelas yang akan datang.

Akhir kata terimakasih atas semua bantuannya. *Wassalamu'alaikum warohmatullahi wabarokatuh*

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Husein. 2004. *Pendidikan Ilmi Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY
- Ahmadi, Abu. 2003. *Ilmu Sosial Dasar*. Jakarta: PT Asadi Mahasatya.
- Ananda, Rizki. 2018, Peningkatan Pembelajaran PKN dengan Penerapan Model Role Playing Siswa Kelas II SDN 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*. Vol 2, No 1.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Damin, Suarmin. 2002. *Menjadi Peneliti Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia.
- Adelia, Shinta Dewi. 2020. Skripsi UIN Maulana Malik Ibrahim *Penerapan Model Role Playing Pada Mata Pelejaran IPS Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Purwodadi 3, Kecamatan Blimbing, Kota Malang*.
- Ahmad, Musthafa Al-Maraghi. *Tafsir al-Maraghi jilid IV, (Beirut Dar Al-Fakr)*.
- Anas, Sudjino. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Aris, Shoimin. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Arifin, M. 2008. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- B. Uno, Hamzah. 2011. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bahri Djamarah Syaiful dan Aswin Zain. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Danik, Widiya Listiya. 2017. *Penerapan Model Role Playing untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SDN Kedungkembar Prambon Sidoarjo*, Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Vol 5, No 3.
- Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama RI. 2006. *Undang-Undang dan Peraturan Pemerintah RI tentang Pendidikan*.
- Hermansyah. 2003. Pendidikan Yang Humanis. Jurnal Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah IAIN Sultan Syarif Qasim Pekanbaru Riau. Vol.2, (1).
- Khotimah, Rulasmin. 2018. Skripsi UIN Penggunaan Model *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKN Kelas II SDN Benerwojo, Kecamatan Kejayan, Kabupaten Pasuruan. Tahun 2009.
- Sifna Rahma Sumiskun, dkk, *Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas IV SDN Tambakrejo 2 Waru Sidoarjo*, Jurnal Pendidikan, Vol. III No. II.
- Hutahuruk, Pindo. 2018. Rinci Simbolon, *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Alat Peraga Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN 14 SIMBOLON PURBA*, (*School Educatio Jurnal*, Vol.8, No.2, Medan: Lembaga Penelitian Universitas Quality.
- Jumanta, Hamdayama. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Kementerian Agama RI. 2014. *Mushaf Al-Fattah Al-Qur'an 20 Baris Terjemah*. Bandung: CV Mikraj Khazanah Ilmu
- Ki Hajar Dewantara dalam Syafril dan Zehendri Zen. 2017. *Dasar-Daar Ilmu Pendidikan*. Depok: Kencana.

- Mardalis. 2004. *Metodologi Riset*. Yogyakarta: BPFE-UI.
- Mashitoh dan Laksmi Dewi. 2009. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat jendral Pendidikan Islam Departemen Agama.
- Muhibbin Syah. 2003. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah (Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SMA, MA, SMK dan MAK).
- Purwanto, Ngilim. 2010. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rizki, Rora Wandini. 2019. *Pembelajaran Matematika Untuk Calon Guru MI/SD*. Medan: CV Widya Puspita.
- Siberman. 2012. *Mel. Aktive Learning: 101 Metode Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2011. *Dasar-dasar Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Agensido.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sugiono. 2005. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Supriya. 2009. *Pendidikan IPS, Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tim Bina Karya Guru. 2016. *IPS terpadu*. Jakarta: Erlangga.

Tim Penyusun, (Undang-undang Sisdiknas *UU RI No20 Th. 2003*) *Sinar Grafika Jakarta*.

Tim penyusun, (2018), *PERMENDIKBUD No 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Menengah*, Jakarta: Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2018 Nomor 1692

Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Wahab, Rohmalina. 2015. *Psikologi Belajar*. Sumatera Utara: Grafika Telindo Press.

Wiriaatmaja Rochiati. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Yusnaldi, Eka. 2019. *Potret Baru Pembelajaran IPS*. Medan: Perdana Publishing.

Yusnaldi, Eka. 2017. *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Medan: Perdana Publishing.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

LEMBAR WAWANCARA GURU

DAFTAR RIWAYAT HIDUP GURU

Nama : Amni Ansyari, S.Pd
Status Pekerjaan : Staff Pengajar di MIS Al-Hikmah Namorambe
Tempat, Tanggal Lahir : Namorambe, 3 November 1989
Jenis Kelamin : Perempuan
Lama Mengajar : 6 Tahun
Riwayat Pendidikan : S-1

Hasil wawancara peneliti dengan Guru Kelas IV MIS Al-Hikmah

No	Pertanyaan	Ringkasan Jawaban
1	Bagaimana menurut ibu pembelajaran IPS itu?	Materi pada pelajaran IPS itu sangat banyak, sedangkan waktu dalam 1 minggu itu sangat sedikit
2	Bagaiman nilai siswa pada mata pelajaran IPS?	Nilainya kebanyakan yang rendah, tidak seperti mata pelajaran lainnya.
3	Apa saja kesulitan yang ibu alami selama pelajaran IPS?	Waktunya sedikit, materinya terlalu banyak, dan siswa kurang semangat mengikuti pembelajaran.
4	Bagaimana cara ibu memberikan materi kepada siswa?	Karena waktu yang sedikit, jadi hanya hafalan dan diskusi.
5	Apasaja usaha yang telah ibu berikan untuk mengatasi	Berusaha memperbaiki pembelajaran dengan merangkum inti materi.

	kesulitan dalam mengajar IPS?	
6	Apakah siswa menyukai pelajaran IPS dan antusias dalam mengikuti pembelajaran?	Tidak terlalu menyukai dan mereka terkesan bosan dan mengeluh dalam pembelajaran IPS
7	Bagaimana kesan ibu selama memberikan materi IPS kepada siswa?	Saya rasa bosan dan harus memberikan materi dengan kreatif
8	Bagaimana usaha ibu untuk membuat siswa antusias atau bersemangat dalam mengikuti pembelajaran IPS?	Dengan bercerita dan tebak-tebakan hafalan.
8	Apakah ibu akan menggunakan model atau cara yang sama setiap pembelajarannya?	Tidak, terkadang ceramah dan diskusi
9	Jika tidak, apakah yang akan ibu rubah?	Mungkin metodenya

Medan, 15Februari 2020

Guru Kelas IV MIS Al-Hikmah

Peneliti

Amni Ansyari, S. Pd

Mufida Magfiroh

NIP.

Nim. 0306161012

LAMPIRAN 2**Hasil Wawancara Siswa Sebelum Penelitian**

No	Pertanyaan	Ya (%)	Tidak (%)
1	Apakah kalian suka dengan pembelajaran IPS?	28%	71%
2	Apakah kalian suka pelajaran IPS di banding dengan pelajaran lainnya?	28,%	72%
3	Apakah guru pernah membawa media saat pelajaran IPS?	23%	77%
4	apakah guru kalian suka membantu dalam mengerjakan soal IPS	69%	51%
5	Apakah guru kalian sering menghafal materi yang ada pada pelajaran IPS?	89%	11%
6	Apakah ada motivasi dari prang tua untuk lebih giat dalam pembelajaran IPS?	41%	59%
7	Apakah guru kalian sering memberikan materi pembelajaran dengan model bermain peran?	7%	93%
8	Apakah kalian suka dengan pembelajaran IPS yang diberikan oleh guru?	57%	43%

Medan, 16Februari 2020

Guru Kelas

Peneliti

Amni Ansyari, S.Pd
NIP.

Mufida Magfiroh
NIM. 0306161012

LAMPIRAN 3**Lembar Pengamatan Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran IPS**

kriteria	Aspek yang diamati				
	Perhatian siswa ketika menerima pelajaran	Keseriusan dalam menjalankan tugas yang diberikan	Mengetahui permasalahan yang diberikan	Keaktifan dalam kelompok	Kejujuran dalam mengerjakan test
Baik					
Cukup					
Kurang					

Medan, 4 Maret 2020

Peneliti

Mufida Magfiroh

LAMPIRAN 4

Lembar Pengamatan Penerapan Model *Role Playing*

No	Aspek Yang Diamati	Indikator	Pelaksanaan	
			Ya	Tidak
1	Penggunaan masalah kontekstual	pembelajaran diawali dengan masalah kontekstual		
		Permasalahan mengarah ke tujuan pembelajaran		
		Penggunaan masalah realitas dalam soal-soal		
2	Syarat penggunaan model <i>role playing</i>	Siswa harus memberikan perhatian atas masalah yang dikemukakan		
		Pelaku harus mempunyai gambaran yang jelas mengenai pokok persoalan yang dihadapi		
		Bermain peran harus dipandang sebagai alat pelajaran untuk memahami suatu masalah sosial bukan sebagai permainan atau hiburan		
3	Situasi kegiatan dan langkah-langkah kegiatan	Menentukan situasi sosial yang akan disosio dramakan		
		Memilih pelaku		
		Mempersiapkan penonton		

Medan, 4 Maret 2020

Peneliti

Mufida Magfiroh

LAMPIRAN 5**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****DI SUSUN****OLEH**

NAMA : Mufida Magfiroh
NIM : 0306161012
JURUSAN : PGMI-5
NAMA SEKOLAH : MIS A-Hikmah Namorambe
DOSEN PEMBIMBING : Riris Nurkholidah Rambe, M.Pd
Dr. Zulheddi MA



PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2020

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

REVISI 2018

Satuan Pendidikan : MIS AL-Hikmah Namorambe
Kelas / Semester : IV / II (Dua)
Tema : 7 Indahnya Keragaman di Negeriku
Sub Tema : 1. Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku
Fokus Pembelajaran : IPS
Alokasi Waktu : 4 x 35 menit (2 Pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan : IPS

SIKLUS I PERTEMUAN 1 dan 2

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	<p>3.3.1 Memahami keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p> <p>3.3.2 Menyajikan keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p>
4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa. Memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya	4.31 Membedakan keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

alam di lingkungannya.	
------------------------	--

C. TUJUAN

1. Dengan mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang, siswa mampu memahami keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang didalam kelas dengan baik.
2. Dengan mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang, siswa mampu menyajikan keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang didalam kelas dengan baik.
3. Dengan menyajikan hasil dentifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa. Memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya, siswa mampu membedakan keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa. Memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya dengan baik dan benar.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Keragaman Suku Bangsa di Indonesia

Keragaman suku bangsa dan budaya daerah merupakan wujud nyata dari semboyan Bhineka Tunggal Ika. Oleh karena itu wajib dilestarikan sehingga mencerminkan rasa persatuan bangsa.

C. Bhineka Tunggal Ika

3. Makna Bhineka Tunggal Ika

“Bhineka Tunggal Ika” yaitu walaupun berbeda-beda tapi tetap satu yaitu bangsa Indonesia. Bhineka Tunggal Ika diambil dari buku sutasoma karangan Empu Tantolar seorang pujangga pada masa pemerintahan Majapahit. Kalimat selengkapnya adalah “Bhineka Tunggal Ika Hana Dharma Mangrwa”. Artinya adalah walaupun berbeda tetap satu jua adanya karena tidak ada agama yang tujuannya berbeda. Kerukunan hidup bangsa tercipta dan berkembang sejak dahulu.

4. Persatuan dan Kesatuan

Keragaman suku bangsa dan budaya merupakan kekuatan. Hal ini tidak terpisahkan dalam kehidupan bernegara. Sejarah telah membuktikan persatuan dan kesatuan bangsa, ternyata dapat mengusir penjajah. Ketika bangsa Indonesia mengalami kegagalan, itu dikarenakan kita belum bersatu.

D. Ragam Suku Bangsa dan Budaya

4. Suku Bangsa

e. Suku Jawa

Suku Jawa tersebar diseluruh wilayah Indonesia. Namun aslinya mereka menempati wilayah Jawa Tengah, Yogyakarta, dan Jawa Timur. Bahasa yang mereka gunakan adalah bahasa Jawa, masyarakat hidup dengan bertani. Keterampilan khas mereka adlah membatik, menganyam

danmemahat. Masyarakat jawa memiliki budi bahasa yang halus. Mereka adalah pekerja keras dan hormat pada leluhur.

f. Suku Sunda

Suku sunda kita temui di Jawa Barat dan sekitarnya, mereka menggunakan bahasa sunda, yang bahasanya hamper sama dengan bahasa Jawa. Suku sunda memiliki karya sastra yang terkenal, diantaranya cerita pantun, cerita tentang kepahlawanan sunda. Masyarakat sunda pada umumnya bekerja sebagai petani, berkebun. Adapun hasil perkebunan yang banyak ialah the dan sayur mayor.

g. Suku Batak

Suku ini menempati wilayah Sumatera Utara. Bangsa Batak terdiri atas beberapa kelompok. Diantaranya, batak, karo, mandailing, toba, angkola dan simalungun. Masyarakat batak hidup bertani dan berternak.

h. Suku Dayak

Suku Bangsa Dayak menempati wilayah Kalimantan Tengah. Bahasa yang mereka gunakan adalah bahasa dayak dan bahasa nguju, masyarakat dayak hidup bertani, berburu dan menangkap ikan. Sedangkan ibu-ibu menganyam rotan.

Dalam satu provinsi bisa terdapat lebih dari satu suku bangsa. Namun, semua suku bangsa dapat hidup berdampingan dalam persatuan (Terlampir) Meskipun kita dibedakan oleh suku bangsa, namun persatuan dan kesatuan harus tetap dijunjung. Hal ini karena kita satu Bangsa, yaitu Bangsa Indonesia.

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*
 Model : *Role Playing*
 Metode : Ceramah, diskusi, tanya jawab

F. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Guru dan Siswa, Kelas IV, Cetakan Ke-2 (Edisi Revisi), Tema 4: *Berbagai Pekerjaan*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta: 2017.
2. Media kertas karton
3. Lembar skenario (Terlampir)

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN 1 DAN 2

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. (PPK: Disiplin) • Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. (PPK: Religius) • Siswa difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur. (PPK: Religius) • Guru mengulas kembali materi yang disampaikan sebelumnya • Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini • Siswa memperhatikan penjelasan guru 	5 menit

	tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.	
Kegiatan Inti	<p>Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa mengamati naskah skenario atau lembar skenario yang diberikan oleh guru. (5M= Mengamati) Siswa menjawab pertanyaan guru tentang lembar skenario yang mereka amati. (4C= CRITICAL THINKING) <ul style="list-style-type: none"> - Apa yang kalian ketahui dari lembar skenario tersebut? - Mengapa materi diberikan dengan lembar skenario? Siswa mendengar penjelasan guru tentang lembar skenario yang diamati siswa, dan menyampaikan materi pembelajaran mengenai kegiatan ekonomi berdasarkan potensi alam Guru menjelaskan model pembelajaran <i>Role Playing</i> Guru memberikan siswa kesempatan untuk bertanya mengenai pembelajaran hari ini. (5M= Menanya) Guru mengacak siswa yang akan memerankan skenario drama yang telah diberikan guru kepada siswa. <p>Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa yang terpilih memerankan drama diminta untuk mengamati dan menganalisis lembar skenario yang di 	25 menit

	<p>sajikan oleh guru(5M= Menalar)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kemudian siswa yang memerankan drama diminta diskusikan membentuk kelompok diskusi dengan teman yang juga memerankan drama (4C= COLLABORATION) • Siswa berlatih dikelas memerankan tokoh-tokoh drama yang sudah tertulis di lembar skenario drama yang telah diberikan oleh guru. (5M= Mencoba) • Siswa yang memerankan drama mempersiapkan diri terlebih dahulu sebelum berperan. • Siswa yang tidak berperan bertugas sebagai pengamat dan membentuk kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang. • Kelompok pemain drama memerankan drama di depan kelas, dan kelompok yang tidak berperan mengamati sambil mengerjakan Lembar Kerja Kelompok yang diberikan oleh guru. • Guru mengawasi jalannya <i>Role Playing</i>. • Setelah drama selesai dimainkan, di adakan diskusi tentang materi yang terdapat dalam drama. • Setiap perwakilan kelompok yang tidak berperan menyampaikan materi yang terdapat dalam drama. (5M= Mengkomunikasikan). 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah 	25 menit

	berlangsung (HOTS: Reflektif): <ul style="list-style-type: none"> - Apa saja yang telah dipelajari dari kegiatan hari ini? - Apa yang kamu ketahui tentang materi hari ini? - Apa saja kegiatan ekonomi berdasarkan potensi alam? • Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. • Siswa menyimak penjelasan guru tentang tugas yang akan dilakukan di rumah bersama teman kelompoknya. (Pengayaan/remedial) • Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa. (PPK: Religius) 	
--	---	--

H. PENILAIAN

- a) Prosedur tes Pertemuan 1 : Lembar Kerja Kelompok
- Jenis Tes : Tertulis
- Bentuk Tes : Uraian
- Instrumen Tes : Soal Terlampir
- Kunci Jawaban : Terlampir
- b) Prosedur tes Pertemuan 2 : Tes Akhir
- Jenis Tes : Tertulis
- Bentuk tes : Uraian
- Instrumen Tes : soal terlampir
- Kunci Jawaban : Terlampir

1. Penilaian Keterampilan dan Kognitif pada Muatan IPS

Bentuk Penilaian : Kinerja Diskusi (Keberagaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku)

Instrumen Penilaian : Rubrik KD IPS 3.3 dan 4.3

Dari drama dan diskusi yang dilakukan siswa, dapat diketahui kriteria nilai pengetahuan dan keterampilan siswa, dapat dilihat pada tabel dibawah ini!

a. Keterampilan Memerankan Drama (Psikomotorik) (Untuk pertemuan 1 dan 2)

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Mimik Wajah	Mimik wajah dapat disesuaikan dengan tokoh dan emosi saat berperan	Mimik wajah kurang disesuaikan dengan tokoh dan emosi tepat sesuai naskah saat berperan	Mimik wajah kurang disesuaikan dengan tokoh dan emosi tidak tepat sesuai naskah saat berperan	Mimik wajah dan emosi tidak dapat disesuaikan dalam berperan
Gestur dan gerak tubuh	Gerak tubuh saat berperan sudah totalitas mengikuti naskah yang telah diberikan	Gerak tubuh sudah cukup bagus dalam berperan.	Gerak tubuh kurang bagus dan kaku saat dilihat dalam berperan	Gerak tubuh tidak bagus dan kaku dalam berperan
Intonasi dalam berbicara	Intonasi berbicara jelas dan lantang dalam berperan	Intonasi berbicara jelas dalam berperan	Intonasi berbicara kurang jelas	Intonasi berbicara gagap dan tidak jelas

$$\text{Penilaian} : \frac{\text{total skor perolehan}}{\text{total skor maksimal}} \times 100$$

Contoh: $\frac{4+3+2}{10} = \frac{9}{10} \times 100 = 90$

KonversiNilai (Skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81 – 100	A	SB (SangatBaik)
66 – 80	B	B (Baik)
51 - 65	C	C (Cukup)
0 – 50	D	D (Kurang)

b. Keterampilan dalam Diskusi dan Penilaian Pengetahuan

(Kognitif) (pertemuan 1 dan 2)

Dari lembar kerja kelompok yang diberikan dapat diketahui penilaian dan pemberian skor pada jawaban dari siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini!

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Menjelaskan kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan jenis pekerjaan	Menjelaskan kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan jenis pekerjaan. dengan terperinci dan jelas	Menjelaskan kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan jenis pekerjaan dengan jelas	Menjelaskan kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan jenis kurang terperinci dan kurang jelas	Menjelaskan kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan jenis pekerjaan tidak jelas dan tidak terperinci

Menjelaskan tentang kegiatan ekonomi berdasarkan potensi alam	Menjelaskan tentang kegiatan ekonomi berdasarkan potensi alam dengan jelas dan terperinci	Menjelaskan tentang kegiatan ekonomi berdasarkan potensi alam dengan jelas	Menjelaskan tentang kegiatan ekonomi berdasarkan potensi alam dengan kurang jelas	Menjelaskan kegiatan ekonomi berdasarkan potensi alam dengan tidak jelas
---	---	--	---	--

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{total skor perolehan}}{\text{total skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Contoh: } \frac{4+3+2}{10} = \frac{9}{10} \times 100 = 90$$

Konversi Nilai (Skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81 – 100	A	SB (Sangat Baik)
66 – 80	B	B (Baik)
51 - 65	C	C (Cukup)
0 – 50	D	D (Kurang)

2. Laporan Penilaian Sikap pada Muatan IPS

a. Penilaian Sikap

Dari pembelajaran tentang kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan jenis pekerjaan serta kegiatan ekonomi berdasarkan potensi alam, kemudian siswa diskusi dan memerankan drama dapat kita lihat sikap siswa dengan memberi centang (✓) pada tabel penilaian di bawah ini.

No.	Nama Siswa	Sopan ketika ada guru dikelas	Disiplin waktu ketika mengerjakan tugas	Bekerja sama ketika diskusi	Kompak dengan teman sekelompoknya	Berani dalam menyampaikan pendapat
1						
2						
3						

Refleksi Guru:

.....

Medan, 24 Februari 2020

Guru Kelas IV

Peneliti

Amni Ansyari, S.Pd
 NIP.

Mufida Magfiroh
 NIM. 0306161012

Mengetahui,

Kepala Sekolah MIS Al-Hikmah Namorambe

Robiansyah, S.Pd
 NIP.

LAMPIRAN 6**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****DI SUSUN****OLEH**

NAMA : Mufida Magfiroh
NIM : 0306161012
JURUSAN : PGMI-5
NAMA SEKOLAH : MIS A-Hikmah Namorambe
DOSEN PEMBIMBING : Riris Nurkholidah Rambe, M.Pd
Dr. Zulheddi MA



PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2020

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**REVISI 2018**

Satuan Pendidikan : MIS AL-Hikmah Namorambe
Kelas / Semester : IV / II (Dua)
Tema :7 Indahnya Keragaman di Negeriku
Sub Tema :1. Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku
Fokus Pembelajaran : IPS
Alokasi Waktu : 4 x 35 menit (2 Pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan : IPS

SIKLUS I PERTEMUAN 1 dan 2

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	<p>3.3.1 Memahami keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p> <p>3.3.2 Menyajikan keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p>
4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa. Memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya	4.31 Membedakan keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

alam di lingkungannya.	
------------------------	--

C. TUJUAN

1. Dengan mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang, siswa mampu memahami keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang didalam kelas dengan baik.
2. Dengan mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang, siswa mampu menyajikan keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang didalam kelas dengan baik.
3. Dengan menyajikan hasil dentifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa. Memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya, siswa mampu membedakan keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa. Memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya dengan baik dan benar.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Budaya Setempat
2. Pakaian Adat

Pakaian adat akan dipakai pada acara khusus. Salah satunya pesta perkawinan, upacara adat, dan sebagainya. Beberapa contoh pakaian adat dari provinsi di Indonesia, yaitu:

No	Daerah	Pakaian Adat
1	Jawa Tengah	Tutup kepala pria blangkon, baju wanita kebaya, baju pria beskap
2	Sumatera Barat	Baju teluk blango dan saluak
3	Riau	Baju destar
4	Kalimantan	Baju rompi dan destar

3. Rumah Adat dan Nama Alat Musik Tradisional di Indonesia

No	Rumah Adat di Indonesia		Alat Musik Tradisional di Indonesia	
	Daerah	Rumah Adat	Daerah	Alat Musik
1	Asmat	Honai	Bonag	Jawa
2	Batak	JabuPersantia	Ceng-ceng	Bali
3	Dayak	Lamin	Gambus	Jambi
4	Jawa	Joglo	Kolintang	Sulawesi
5	Minangkabau	Gadang	Sasando	Maluku
6	Toraja	Tongkongan	Tifa	Papua

4. Tarian dan Lagu Daerah di Indonesia

No	Tarian Daerah di Indonesia		Nama Lagu Daerah di Indoneisa	
	Daerah	Tarian	Daerah	Lagu
1	Aceh	Seudati	Aceh	Bungong Jeumpa
2	Betawi	Yapong	Betawi	Jali-jali

3	Bali	Pendet	Bali	Jangger
4	Jawa	Gambyong	Melayu	Soleram
5	Minahasa	Maengket	Minangkabau	Dayang Palinggun

2. Menghargai Keragaman

1. Senang belajar budaya lain
2. Gemar melihat pentas budaya daerah
3. Tidak menganggap rendah budaya lain
4. Menghindari sikap kedaerahan
5. Menghormati budaya daerah secara positif
6. Tidak merendahkan budaya lain

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Model : *Role Playing*

Metode : Ceramah, diskusi, tanya jawab

F. SUMBER DAN MEDIA

7. Buku Guru dan Siswa, Kelas IV, Cetakan Ke-2 (Edisi Revisi), Tema 4: *Berbagai Pekerjaan*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta: 2017.
8. Media kertas karton
9. Lembar skenario (Terlampir)

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN 1 DAN 2

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. (PPK: Disiplin) Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. (PPK: Religius) Siswa difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur. (PPK: Religius) Guru mengulas kembali materi yang disampaikan sebelumnya Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. 	5 menit
Kegiatan Inti	<p>Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa mengamati naskah skenario atau lembar skenario yang diberikan oleh guru. (5M= Mengamati) Siswa menjawab pertanyaan guru tentang lembar skenario yang mereka amati. (4C= CRITICAL THINKING) <ul style="list-style-type: none"> - Apa yang kalian ketahui dari lembar skenario tersebut? 	25 menit

	<p>-Mengapa materi diberikan dengan lembar skenario?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengar penjelasan guru tentang lembar skenario yang diamati siswa, dan menyampaikan materi pembelajaran mengenai kegiatan ekonomi berdasarkan potensi alam • Guru menjelaskan model pembelajaran <i>Role Playing</i> • Guru memberikan siswa kesempatan untuk bertanya mengenai pembelajaran hari ini. (5M= Menanya) • Guru mengacak siswa yang akan memerankan skenario drama yang telah diberikan guru kepada siswa. <p>Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa yang terpilih memerankan drama diminta untuk mengamati dan menganalisis lembar skenario yang disajikan oleh guru(5M= Menalar) • Kemudian siswa yang memerankan drama diminta diskusikan membentuk kelompok diskusi dengan teman yang juga memerankan drama (4C= COLLABORATION) • Siswa berlatih dikelas memerankan tokoh-tokoh drama yang sudah tertulis di lembar skenario drama yang telah diberikan oleh guru. (5M= Mencoba) • Siswa yang memerankan drama mempersiapkan diri terlebih dahulu 	
--	---	--

	<p>sebelum berperan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa yang tidak berperan bertugas sebagai pengamat dan membentuk kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang. • Kelompok pemain drama memerankan drama di depan kelas, dan kelompok yang tidak berperan mengamati sambil mengerjakan Lembar Kerja Kelompok yang diberikan oleh guru. • Guru mengawasi jalannya <i>Role Playing</i>. • Setelah drama selesai dimainkan, di adakan diskusi tentang materi yang terdapat dalam drama. • Setiap perwakilan kelompok yang tidak berperan menyampaikan materi yang terdapat dalam drama. (5M= Mengkomunikasikan). 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung (HOTS: Reflektif): <ul style="list-style-type: none"> - Apa saja yang telah dipelajari dari kegiatan hari ini? - Apa yang kamu ketahui tentang materi hari ini? - Apa saja kegiatan ekonomi berdasarkan potensi alam? • Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. • Siswa menyimak penjelasan guru tentang tugas yang akan dilakukan di rumah bersama teman 	25 menit

	kelompoknya.(Pengayaan/remedial)	
	<ul style="list-style-type: none"> • Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa. (PPK: Religius) 	

H. PENILAIAN

- c) Prosedur tes Pertemuan 1 : Lembar Kerja Kelompok
 Jenis Tes : Tertulis
 Bentuk Tes : Uraian
 Instrumen Tes : Soal Terlampir
 Kunci Jawaban : Terlampir
- d) Prosedur tes Pertemuan 2 : Tes Akhir
 Jenis Tes : Tertulis
 Bentuk tes : Uraian
 Instrumen Tes : soal terlampir
 Kunci Jawaban : Terlampir

1. Penilaian Keterampilan dan Kognitif pada Muatan IPS

Bentuk Penilaian : Kinerja Diskusi (Keberagaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku)

Instrumen Penilaian : Rubrik KD IPS 3.3 dan 4.3

Dari drama dan diskusi yang dilakukan siswa, dapat diketahui kriteria nilai pengetahuan dan keterampilan siswa, dapat dilihat pada tabel dibawah ini!

c. Keterampilan Memerankan Drama (Psikomotorik) (Untuk pertemuan 1 dan 2)

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Mimik Wajah	Mimik wajah dapat disesuaikan dengan tokoh dan emosi saat berperan	Mimik wajah kurang disesuaikan dengan tokoh dan emosi tepat sesuai naskah saat berperan	Mimik wajah kurang disesuaikan dengan tokoh dan emosi tidak tepat sesuai naskah saat berperan	Mimik wajah dan emosi tidak dapat disesuaikan dalam berperan
Gestur dan gerak tubuh	Gerak tubuh saat berperan sudah totalitas mengikuti naskah yang telah diberikan	Gerak tubuh sudah cukup bagus dalam berperan.	Gerak tubuh kurang bagus dan kaku saat dilihat dalam berperan	Gerak tubuh tidak bagus dan kaku dalam berperan
Intonasi dalam berbicara	Intonasi berbicara jelas dan lantang dalam berperan	Intonasi berbicara jelas dalam berperan	Intonasi berbicara kurang jelas	Intonasi berbicara gagap dan tidak jelas

$$\text{Penilaian} : \frac{\text{total skor perolehan}}{\text{total skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Contoh: } \frac{4+3+2}{10} = \frac{9}{10} \times 100 = 90$$

KonversiNilai (Skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81 – 100	A	SB (SangatBaik)
66 – 80	B	B (Baik)
51 - 65	C	C (Cukup)
0 – 50	D	D (Kurang)

**d. Keterampilan dalam Diskusi dan Penilaian Pengetahuan
(Kognitif) (pertemuan 1 dan 2)**

Dari lembar kerja kelompok yang diberikan dapat diketahui penilaian dan pemberian skor pada jawaban dari siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini!

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Menjelaskan kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan jenis pekerjaan	Menjelaskan kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan jenis pekerjaan. dengan terperinci dan jelas	Menjelaskan kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan jenis pekerjaan dengan jelas	Menjelaskan kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan jenis kurang terperinci dan kurang jelas	Menjelaskan kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan jenis pekerjaan tidak jelas dan tidak terperinci
Menjelaskan tentang kegiatan ekonomi berdasarkan potensi alam	Menjelaskan tentang kegiatan ekonomi berdasarkan potensi alam dengan jelas dan terperinci	Menjelaskan tentang kegiatan ekonomi berdasarkan potensi alam dengan jelas	Menjelaskan tentang kegiatan ekonomi berdasarkan potensi alam dengan kurang jelas	Menjelaskan kegiatan ekonomi berdasarkan potensi alam dengan tidak jelas

$$\text{Penilaian} : \frac{\text{total skor perolehan}}{\text{total skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Contoh: } \frac{4+3+2}{10} = \frac{9}{10} \times 100 = 90$$

KonversiNilai (Skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81 – 100	A	SB (SangatBaik)
66 – 80	B	B (Baik)
51 - 65	C	C (Cukup)
0 – 50	D	D (Kurang)

2. Laporan Penilaian Sikap pada Muatan IPS

b. Penilaian Sikap

Dari pembelajaran tentang kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan jenis pekerjaan serta kegiatan ekonomi berdasarkan potensi alam, kemudian siswa diskusi dan memerankan drama dapat kita lihat sikap siswa dengan memberi centang (✓) pada tabel penilaian di bawah ini.

No.	Nama Siswa	Sopan ketika ada guru dikelas	Disiplin waktu ketika mengerjakan tugas	Bekerja sama ketika diskusi	Kompak dengan teman sekelompoknya	Berani dalam menyampaikan pendapat
1						
2						
3						

Refleksi Guru:

.....
.....
.....

Guru Kelas IV

Medan, 4 Maret 2020

Peneliti

Amni Ansyari, S.Pd
NIP.

Mufida Magfiroh
NIM. 0306161012

Mengetahui,
Kepala Sekolah MIS Al-Hikmah Namorambe

Hj. Maimunah, S.Pd
NIP.

LAMPIRAN 7**Lembar Observasi Aktivitas Peneliti Pada Saat Siklus I**

Nama Sekolah : MIS Al-Hikmah Namorame

Nama Peneliti : Mufida Magfiroh

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Pokok Materi : Keberagaman Suku Bangsa di Indonesia

Kelas : IV

Petunjuk

Berilah tanda ceklis (√) pada kolom 1,2,3 atau 4 sesuai dengan hasil pengamatan bapak/ibu sesuai kriteria sebagai berikut:

- a. Skor 4 : Jika peneliti melaksanakan kegiatan dengan sangat baik
- b. Skor 3 : Jika peneliti melaksanakan kegiatan dengan baik
- c. Skor 2 : Jika peneliti melaksanakan kegiatan dengan cukup baik
- d. Skor 1 : Jika peneliti tidak melaksanakan kegiatan

No	Keterangan	1	2	3	4
1	Kemampuan Membuka Pelajaran				
	a. Menarik perhatian siswa			√	
	b. Memberikan motivasi diawal pembelajaran			√	
	c. Memberikan apersepsi (kaitan materi yang sebelumnya dengan materi yang akan disampaikan)			√	
	d. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan		√		

	diberikan				
	e. Memberikan acuan bahan belajar yang akan diberikan			√	
2	Sikap peneliti dalam proses pembelajaran				
	a. Kejelasan artikulasi suara			√	
	b. Variasi gerakan badan tidak mengganggu perhatian siswa		√		
	c. Antusiasme dalam perhatian			√	
	d. Mobilitas posisi pengajar			√	
3	Penguasaan Bahan Ajar				
	a. Bahan ajar diberikan sesuai dengan RPP				√
	b. Kejelasan dalam memberikan materi			√	
	c. Kejelasan dalam memberikan contoh			√	
4	Kegiatan Belajar Mengajar				
	a. Kesesuaian model dan bahan ajar yang disampaikan			√	
	b. Memiliki keterampilan dalam menanggapi dan merespon pernyataan siswa			√	
	c. Penyajian bahan belajar sesuai dengan tujuan/indikator yang telah ditetapkan			√	
	d. Ketepatan dalam penggunaan alokasi waktu yang disediakan			√	
5	Kemampuan Menggunakan Media Pembelajaran				
	a. Memperhatikan prinsip-prinsip penggunaan			√	

	b. Kesesuaian penggunaan media dengan materi yang disampaikan			√	
	c. Memiliki keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran			√	
	d. Membantu meningkatkan perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran			√	
6	Evaluasi Pembelajaran				
	a. Penilaian relevan dengan tujuan yang telah ditetapkan			√	
	b. Menggunakan bentuk dan jenis ragam penelitian			√	
	c. Penilaian yang digunakan sesuai dengan RPP				√
7	Kemampuan Menutup Kegiatan Pembelajaran				
	a. Meninjau kembali materi yang telah diberikan		√		
	b. Memberikan kesempatan siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan			√	
	c. Memberikan kesimpulan kegiatan pembelajaran			√	
8	Tindak Lanjut/<i>Follow Up</i>				
	a. Membrikan tugas kepada siswa baik secara individu atau kelompok			√	
	b. Menginformasikan materi yang akan dipelajari berikutnya		√		
	c. Memberikan motivasi untuk semangat belajar			√	
	Jumlah Skor	88			

Catatan Guru

1. Guru kurang memotivasi siswa dalam belajar
2. Seharusnya terlebih dahulu guru menampilkan media pembelajaran
3. Guru hendaknya lebih kreatif pada saat membuka pelajaran dengan menggunakan *ice breaking*.

Namorambe, 24 Februari 2020

Guru Kelas

Amni Ansyari, S.Pd

NIP:

LAMPIRAN 8**Lembar Observasi Aktivitas Peneliti Pada Saat Siklus II**

Nama Sekolah : MIS Al-Hikmah Namorame

Nama Peneliti : Mufida Magfiroh

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Pokok Materi : Keberagaman Suku Bangsa di Indonesia

Kelas : IV

Petunjuk

Berilah tanda ceklis (√) pada kolom 1,2,3 atau 4 sesuai dengan hasil pengamatan bapak/ibu sesuai kriteria sebagai berikut:

- a. Skor 4 : Jika peneliti melaksanakan kegiatan dengan sangat baik
- b. Skor 3 : Jika peneliti melaksanakan kegiatan dengan baik
- c. Skor 2 : Jika peneliti melaksanakan kegiatan dengan cukup baik
- d. Skor 1 : Jika peneliti tidak melaksanakan kegiatan

No	Keterangan	1	2	3	4
1	Kemampuan Membuka Pelajaran				
	a. Menarik perhatian siswa				√
	b. Memberikan motivasi diawal pembelajaran				√
	c. Memberikan apersepsi (kaitan materi yang sebelumnya dengan materi yang akan disampaikan)				√
	d. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan			√	

	diberikan				
	e. Memberikan acuan bahan belajar yang akan diberikan			√	
2	Sikap peneliti dalam proses pembelajaran				
	a. Kejelasan artikulasi suara			√	
	b. Variasi gerakan badan tidak mengganggu perhatian siswa			√	
	c. Antusiasme dalam perhatian			√	
	d. Mobilitas posisi pengajar			√	
3	Penguasaan Bahan Ajar				
	a. Bahan ajar diberikan sesuai dengan RPP				√
	b. Kejelasan dalam memberikan materi				√
	c. Kejelasan dalam memberikan contoh				√
4	Kegiatan Belajar Mengajar				
	a. Kesesuaian model dan bahan ajar yang disampaikan			√	
	b. Memiliki keterampilan dalam menanggapi dan merespon pernyataan siswa			√	
	c. Penyajian bahan belajar sesuai dengan tujuan/indikator yang telah ditetapkan				√
	d. Ketepatan dalam penggunaan alokasi waktu yang disediakan			√	
5	Kemampuan Menggunakan Media Pembelajaran				
	a. Memperhatikan prinsip-prinsip penggunaan			√	

	b. Kesesuaian penggunaan media dengan materi yang disampaikan				√
	c. Memiliki keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran			√	
	d. Membantu meningkatkan perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran			√	
6	Evaluasi Pembelajaran				
	a. Penilaian relevan dengan tujuan yang telah ditetapkan			√	
	b. Menggunakan bentuk dan jenis ragam penelitian			√	
	c. Penilaian yang digunakan sesuai dengan RPP				√
7	Kemampuan Menutup Kegiatan Pembelajaran				
	a. Meninjau kembali materi yang telah diberikan		√		
	b. Memberikan kesempatan siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan			√	
	c. Memberikan kesimpulan kegiatan pembelajaran			√	
8	Tindak Lanjut/Follow Up				
	d. Membrikan tugas kepada siswa baik secara individu atau kelompok			√	
	e. Menginformasikan materi yang akan dipelajari berikutnya				√
	f. Memberikan motivasi untuk semangat belajar				√
	Jumlah Skor	101			

Catatan Guru

1. Pada saat menyampaikan materi sebaiknya bertanya pada siswa
2. Pada akhir pembelajaran sebaiknya guru memberikan tugas dirumah tidak terlalu banyak

Namorambe, 4 Maret 2020

Guru Kelas

Amni Ansyari, S.Pd

NIP:

LAMPIRAN 9

Lembar Kerja Siswa Siklus I

Lembar Kerja Siswa

Bidang Studi : IPS
 Hari/Tanggal :
 Kelas :
 Materi : Keberagaman suku di Indoneisa

Soal

1. Sebutkan mafaat menjaga persatuan bangsa.
2. Sebutkan 5 suku bangsa yang ada di Indonesia.
3. Tuliskanlah 5 suku bangsa beserta wilayah tempat tinggalnya.
4. Coba kamu sebutkan 3 keragaman suku yang ada di tempat tinggalmu.
5. Sebutkan cara menjaga persatuan dalam keanekaragaman budaya dan bangsa.

Kunci Jawaban

1. Manfaat menjaga persatuan bangsa adalah
 - a. Kehidupan antar warga masyarakat menjadi rukun dan damai
 - b. Mencegah adanya perselisihan antar masyarakat
 - c. Pekerjaan yang berat dapat diselesaikan dengan cepat dan ringan
 - d. Meningkatkan kekuatan dan ketahanan dalam masyarakat
2. Beberapa suku bangsa yang ada di Indonesia adalah
 - a. Nanggroe Aceh Darussalam : aceh, gayo, tamiang, alas dan simeulue
 - b. Sumatera Utara :Batak Toba, karo, mandailing, nias dan simalungun
 - c. Sumatera barat: minangkabau, tanjung koto, panyalai dan mentawai
 - d. Riau : Sakai, Hutan, Melayu, Bunai, Kubu dan Akit

- e. Bangka Belitung: Bangka, Belitung, dan mendanau. Dan lainnya
3. Suku bangsa beserta wilayah tempat tinggalnya adalah:
- a. Suku Jawa : Tersebar diseluruh wilayah, namun aslinya wilayah jawa tengah dan yogyakarta
 - b. Suku Sunda : Dapat ditemui di jawa barat dan sekitarnya
 - c. Suku Batak : Menempati wilayah sumatera
 - d. Suku Dayak : Menempati wilayah Kalimantan Tengah
4. Dikondisikan dengan tempat tinggal siswa
5. Cara menjaga persatuan dalam keanekaragaman budaya dan suku bangsa:
- a. Menjaga toleransi antar sku bangsa dan daerah
 - b. Saling menghormati dan menghargai budaya antar daerah
 - c. Mau bekerja sama dengan semua warga dari berbagai suku bangsa
 - d. Tidak suka menghina dan menjelek-jelekkkan budaya yang lain.

LAMPIRAN 10

Lembar Kerja Siswa Siklus II

Deskripsikanlah gambar dibawah ini.

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Asal baju adat tersebut. 2. Suku apakah dari gambar. 3. Rumah adat dari gambar. 4. Tarian adat dari gambar
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Asal gambar tersebut. 2. Suku apa dari gambar. 3. Tarian adat dari gambar 4. Pakaian adat dari gambar
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Asal dari gambar tersebut 2. Suku apasajakah dari gambar 3. Pakaian adat dari gambar 4. Rumah adat dari gambar

Kunci Jawaban Lembar Kerja siswa *Post Test* Siklus II

1	Baju adat asal Jawa Tengah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jawa Tengah 2. Jawa 3. Rumah adat Joglo 4. Tari Gambyong, dsb
2	Rumah adat Sumatera Barat	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sumatera Barat 2. Minang

		3. Tari piring, tari payung, dsb
3	Tari Saman Aceh	1. Aceh 2. Gayo, Tamiang, dsb 3. Linto Baro 4. Rumoh Aceh (Rumoh Krong Bade)

LAMPIRAN 11**Lembar Soal Pertama(*Pre Test*)**

Nama :

Kelas :

Mata Pelajaran :

Hari/ Tanggal :

Berilah silang (x) untuk jawaban yang paling tepat berikut.

1. Arti dari semboyan Bhineka Tunggal Ika adalah..
 - a. Walaupun bersama namun tetap satu jua
 - b. Walapun berbeda namun tetap satu jua
 - c. Walapun berbeda harus saling menjaga
 - d. Walaupun berbeda janga saling bermusuhan
2. Yang termasuk menghargai keragaman yang tumbuh didalam masyarakat adalah..
 - a. Membedakan setiap suku bangsa
 - b. Mencela tradisi yang tumbuh di masyarakat
 - c. Tidak membanggakan suku sendiri
 - d. Mendukung setiap kegiatan masyarakat
3. Dibawah ini yang termasuk tari dari daerah jawa tengah adalah...
 - a. Saman
 - b. Gambyong
 - c. Piring

- d. Legong
- 4. Sikap kita kepada teman yang berbeda suku bangsa dengan kita adalah...
 - a. Menjaga jarak atau menjauh
 - b. Tetap bersahabat
 - c. Tidak peduli
 - d. Memusuhi
- 5. Kesenian dari madura adalah...
 - a. Debus
 - b. Bamboo gila
 - c. Karapan sapi
 - d. Kuda lumping
- 6. Kita memiliki ratusan bahasa daerah. Bahasa-bahasa tersebut sebaiknya...
 - a. Tetap dipertahankan dan di lestarikan
 - b. Dihilangkan saja
 - c. Dilarang pemakaiannya
 - d. Tidak dipedulikan
- 7. Indonesia memiliki keragaman budaya, kecuali...
 - a. Kesenian daerah
 - b. Model rambut
 - c. Cara berpakaian
 - d. Upacara adat
- 8. Budaya kita ada bermacam-macam. Termasuk keragaman budaya kita adalah.
 - a. Bentuk Tubuh

- b. Warna kulit
 - c. Bahasa Daerah
 - d. Cara berjalan
9. Wilayah Indonesia terbentang dari...
- a. Sabang sampai bali
 - b. Jawa sampai papua
 - c. Sumatera sampai kalimantan
 - d. Sabang samapi merauke
10. berikut ini tari-tarian yang berasal dari Indonesia, kecuali...
- a. Seudati
 - b. Gambyong
 - c. Samba
 - d. Maengket
11. Melestarikan kesenian daerah dapat diusahakan dengan cara...
- a. Egoisme
 - b. Kecemburuan
 - c. Mencari untung
 - d. Kerukunan
12. Suku bangsa yang berasal dari sulawesi diantaranya adalah suku...
- a. Dayak dan banjar
 - b. Asmat dan sentani
 - c. Sunda dan jawa
 - d. Bugis dan toraja
13. Bubuy bulan adalah lagu tradisional berasal dari daerah...

- a. Jawa barat
 - b. Kalimantan barat
 - c. Sulawesi barat
 - d. Sumatera barat
14. Yamko Rambe Yamko adalah lagu daerah yang berasal dari...
- a. Jambi
 - b. Bali
 - c. Maluku
 - d. Papua
15. Kolintang adalah alat musik yang berasal dari...
- a. Aceh
 - b. Bengkulu
 - c. Maluku
 - d. Sulawesi
16. Lagu daerah yang berasal dari jawa tengah...
- a. Ampar-ampar pisang
 - b. Yamko rambe yamko
 - c. Gombang suling
 - d. Jali-jali
17. Berikut pakaian adat dari Riau adalah?
- a. Saluak
 - b. Beskap
 - c. Baju Destar
 - d. Baju Teluk Belango

18. Bagaimanakah kehidupan masyarakat di pesisir pantai?

- a. Nelayan
- b. Bertani
- c. Berkebun
- d. Mencari tambang

19. Berikut tarian dari betawi adalah...

- a. Yapong
- b. Seudati
- c. Pendet
- d. Gambyong

20. Nama alat musik dari papua adalah...

- a. Bonang
- b. Tifa
- c. Sasando
- d. Cengceng

Kunci jawaban Soal *Pre Test*

1. B	6. A	11. D	16. D
2. D	7. B	12. D	17. C
3. B	8. C	13. D	18. D
4. B	9. D	14. A	19. A
5. C	10. C	15. D	20. B

LAMPIRAN 12**LEMBAR SOAL *POST TEST* SIKLUS I**

Nama :

Kelas :

Mata Pelajaran :

Hari/ Tanggal :

Berilah silang (x) untuk jawaban yang paling tepat berikut.

1. Arti dari semboyan Bhineka Tunggal Ika adalah..
 - a. Walaupun bersama namun tetap satu jua
 - b. Walapun berbeda namun tetap satu jua
 - c. Walapun berbeda harus saling menjaga
 - d. Walaupun berbeda janga saling bermusuhan
2. Siapakah yang pertama kali mengemukakan kalimat Bhineka Tunggal Ika..
 - a. Mpu Tnatular
 - b. Guru
 - c. Presiden
 - d. Ayah



3. gambar disamping merupakan pakaian adat dari...
 - a. Sumatera Barat
 - b. Jawa tengah
 - c. Jawa barat
 - d. Kalimantan

4. Suku bangsa berikut ini yang terdapat di Nusa Tenggara adalah...
 - a. Minang
 - b. Tengger
 - c. Sasak
 - d. Asamat
5. Yang tidak dimaksud menghargai keragaman yang tumbuh dimasyarakat adalah...
 - a. Tidak membedakan setiap suku bangsa
 - b. Mencela tradisi yang tumbuh dimasyarakat
 - c. Tidak membanggakan suku sendiri
 - d. Tidak mendukung setiap masyarakat
6. Kita memiliki ratusan bahasa daerah. Bahasa-bahasa tersebut sebaiknya...
 - a. Tetap dipertahankan dan di lestarikan
 - b. Dihilangkan saja
 - c. Dilarang pemakaiannya
 - d. Tidak dipedulikan
7. Indonesia memiliki keragaman budaya, kecuali...
 - a. Kesenian daerah
 - b. Model rambut
 - c. Cara berpakaian
 - d. Upacara adat
8. Budaya kita ada bermacam-macam. Termasuk keragaman budaya kita adalah...
 - a. Bentuk Tubuh

- b. Warna kulit
 - c. Bahasa Daerah
 - d. Cara berjalan
9. Diambil dari buku manakah kata Bhineka Tunggal Ika...
- a. Sutasoma
 - b. IPS
 - c. Sansekerta
 - d. Ensiklopedia
10. Suku Jawa banyak tersebar di Indonesia, namun aslinya menempati wilayah manakah mereka...
- a. Sumatera Selatan
 - b. Sulawesi
 - c. Yogyakarta dan Jawa Timur
 - d. Maluku
11. Bangsa jawa memiliki beberapa keterampilan khas yaitu...
- a. Menari
 - b. Bersepeda
 - c. Berniaga
 - d. Membatik, menganyam dan memahat
12. Suku bangsa yang berasal dari sulawesi diantaranya adalah suku...
- a. Dayak dan banjar
 - b. Asmat dan sentani
 - c. Sunda dan jawa
 - d. Bugis dan toraja

13. Apakah bahasa tradisional dari sunda...
- a. Sunda
 - b. Melayu
 - c. Jawa
 - d. Nguju
14. Berikut yang bukan termasuk kelompok suku batak adalah...
- a. Mandailing
 - b. Simalungun
 - c. Toba
 - d. Melayu
15. Berikut yang termasuk suku di aceh adalah...
- a. Aceh
 - b. Sakai
 - c. Gayo
 - d. Alas
16. Dimanakah dapat kita temui suku dayak...
- a. Kalimantan Tengah
 - b. Sulawesi Tengah
 - c. Kalimantan Timur
 - d. Jawa Barat
17. Berikut suku yang berasal dari Sumatera Barat adalah?
- a. Saluak
 - b. Kerinci
 - c. Minangkabau

d. mandanau

18. Bagaimanakah kehidupan masyarakat Sumatera Utara?

- a. Nelayan
- b. Bertani
- c. Berkebun
- d. Mencari tambang

19. Berikut tarian dari betawi adalah...

- a. Yaping
- b. Seudati
- c. Pendet
- d. Gambyong

20. Nama alat musik dari papua adalah...

- a. Bonang
- b. Tifa
- c. Sasando
- d. Cengceng

Kunci jawaban Soal *Post Test* siklus I

1. B	6. A	11. D	16. A
2. A	7. B	12. A	17. C
3. B	8. C	13. D	18. B
4. C	9. A	14. B	19. A
5. A	10. C	15. A	20. B

LAMPIRAN 13**LEMBAR SOAL *POST TEST* SIKLUS I**

Nama :

Kelas :

Mata Pelajaran :

Hari/ Tanggal :

Berilah silang (x) untuk jawaban yang paling tepat berikut.

1. Semboyan Bhineka Tunggal Ika diambil dari kitab..
 - a. Negarakertagama
 - b. Sutasoma
 - c. Pararaton
 - d. Ramalan jayabaya
2. Siapakah yang pertama kali mengemukakan kalimat Bhineka Tunggal Ika..
 - a. Mpu Tnatular
 - b. Guru
 - c. Presiden
 - d. Ayah



3. gambar disamping merupakan pakaian adat dari...
 - a. Sumatera Barat
 - b. Jawa tengah
 - c. Jawa barat
 - d. Kalimantan

4. Suku bangsa berikut ini yang terdapat di Nusa Tenggara Barat adalah...
 - a. Minang
 - b. Tengger
 - c. Sasak
 - d. Asmat
5. Kesenian tradisional dari Madura adalah...
 - a. Debus
 - b. Bamboo Gila
 - c. Karapan sapi
 - d. Kuda lumping
6. Berikut ini yang bukan fungsi senjata tradisioal suatu suku bangsa adalah...
 - a. Untuk kelengkapan upacara
 - b. Untuk berburu
 - c. Sebagai alat pemotong
 - d. Sebagai mainan
7. Rumah dari papua adalah...
 - a. Rumah Joglo
 - b. Rumah limas
 - c. Rumah honai
 - d. Rumah panggung
8. Pacara pembakaran jenazah dibali disebut...
 - a. Ngaben
 - b. Lompat batu

- c. Bersih desa
- d. Mara lekat



9. Gambar disamping merupakan rumah adat dari suku...

- a. Minangkabau
 - b. Jawa
 - c. Batak
 - d. asmat
10. Benda-benda kesenian daerah, seperti pakaian, tari dan alat musik harus...
- a. Disempurnakan
 - b. Diperbaiki
 - c. Dilestarikan
 - d. Disimpan
11. tari samanberasala dari daerah...
- a. Aceh
 - b. Papua
 - c. Kalimantan selatan
 - d. sulawesi
12. Suku bangsa yang berasal dari sulawesi diantaranya adalah suku...
- a. Dayak dan banjar
 - b. Asmat dan sentani
 - c. Sunda dan jawa
 - d. Bugis dan toraja

13. Apakah bahasa tradisional dari sunda...
- a. Sunda
 - b. Melayu
 - c. Jawa
 - d. Nguju
14. Berikut yang bukan termasuk kelompok suku batak adalah...
- a. Mandailing
 - b. Simalungun
 - c. Toba
 - d. Melayu
15. Berikut yang termasuk suku di aceh adalah...
- a. Aceh
 - b. Sakai
 - c. Gayo
 - d. Alas
16. Tari kecak dan pendet berasal dari provinsi...
- a. Sumatera barat
 - b. DKI Jakarta
 - c. Bali
 - d. Jawa tengah
17. Badui termasuk suku bangsa yang terdapat di...
- a. Jawa
 - b. Sumatera
 - c. Kalimantan

d. Papua

e. Maluku

18. Batak termasuk suku bangsa yang terdapat di...

a. Sumatera

b. Jawa

c. Kalimantan

d. Papua

19. Berikut tarian dari betawi adalah...

a. Yaping

b. Seudati

c. Pendet

d. Gambayong

20. Nama alat musik dari Papua adalah...

a. Bonang

b. Tifa

c. Sasando

d. Cengceng

Kunci jawaban Soal *Post Test* siklus I

1. B	6. D	11. A	16. C
2. A	7. C	12. D	17. C
3. B	8. A	13. A	18. A
4. C	9. A	14. D	19. A
5. C	10. C	15. B	20. B

LAMPIRAN 14

Surat Keterangan Validasi Materi Pelajaran dan Bentuk Soal

SURAT KETERANGAN VALIDASI MATERI PELAJARAN DAN BENTUK SOAL

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ismail, M.Si

Jabatan : Dosen

Telah meneliti dan memeriksa validasi dalam bentuk instrumen soal pada penelitian dengan judul "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV MIS Al-Hikmah Desa Penjemuan Kecamatan Namorambe" yang dibuat oleh mahasiswi:

Nama : Mufida Maghfiroh

NIM : 0306161012

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Berdasarkan hasil pemeriksaan validasi ini, menyatakan bahwa instrumen tersebut Valid/Tidak Valid.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 5 Februari 2020

Ismail, M.Si

LAMPIRAN 15

KARTU TELAAH BUTIR TES PILIHAN GANDA

KARTU TELAAH BUTIR TES PILIHAN GANDA

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
 Sasaran Program : MIS Al-Hikmah Namorambe
 Peneliti : Mufida Magfiroh
 NIM : 0306162163
 Ahli Materi dan Bentuk Soal : Ismail, M.Si
 Jabatan : Dosen

Bidang Penelaahan	Kriteria Penelaahan	Penilaian			
		T	CT	KT	TT
Materi	1. Soal sesuai indikator.	✓			
	2. Pengecoh sudah berfungsi.		✓		
	3. Hanya ada satu kunci jawaban yang paling tepat.	✓			
Konstruksi	1. Pokok soal dirumuskan dengan singkat jelas dan tegas.		✓		
	2. Pokok soal bebas dari pernyataan yang bersifat negatif.		✓		
	3. Pilihan jawaban homogen dan logis.		✓		
	4. Panjang pendek relatif sama.		✓		
	5. Pilihan jawaban menggunakan pernyataan yang berbunyi "semua jawaban di atas salah".		✓		
Bahasa	1. Soal menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.	✓			
	2. Soal menggunakan bahasa komunikatif.		✓		
	3. Soal tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat.	✓			
	4. Pilihan jawaban tidak mengulang kata atau kelompok kata yang sama.	✓			

Keterangan:

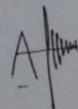
T : Tepat

KT : Kurang Tepat

CT : Cukup Tepat

TT : Tidak Tepat

Medan, 22 Januari 2020



Ismail, M. Si

LAMPIRAN 16

PENILAIAN AHLI

PENILAIAN AHLI

Judul Skripsi : "Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV MIS Al-Hikmah Desa Penjemuan Kecamatan Namorambe"

Oleh : Mufida Magfiroh

No	Aspek	Penilaian			
		T	CT	KT	TT
1	Petunjuk pengisian instrumen	✓			
2	Penggunaan bahasa sesuai bahasa yang disempurnakan	✓			
3	Kesesuaian soal dan usia anak	✓			
4	Kesesuaian definisi operasional dan teori	✓			

Keterangan:

T : Tepat

KT : Kurang Tepat

CT : Cukup Tepat

TT : Tidak Tepat

Catatan/ Saran

Perbaiki Soalnya dan gunakan bahasa sirta kea Benak

.....


.....

.....

.....

Kesimpulan : Instrumen ini dapat/tidak dapat digunakan

Medan, 5 Februari 2020



Ismail, M, Si

LAMPIRAN 17

DOKUMENTASI

Gambar 1 Pelaksanaan *Pre Test*Gambar 2. Guru Menjelaskan Pembelajaran dengan Menggunakan Model *Role Playing*



Gambar 3. Pemilihan Tokoh Dalam Drama



Gambar 4. Tindakan Siklus I



Gambar 5: Memerikan *Post Test* Siklus I



Gambar 6: Tindakan Siklus II



Gambar 7: Post Test Siklus II

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. DATA PRIADI

Nama : Mufida Magfiroh

Nim : 0306161012

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Tempat/Tgl Lahir : Kuala Geang, 15 Januari 1998

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Alamat : Jl Besar Namorambe, Perumahan Tanjung Meriam

B. DATA ORANG TUA

Nama Ayah : Azhar Ang

Pekerjaan : Wiraswasta

Nama Ibu : Sutartik

Pekerjaan Ibu : Ibu Rumah Tangga

Alamat Orang Tua : Dusun III Desa Kuala Gebang Kecamatan Gebang
Kabupaten Langkat

C. JENJANG PENDIDIKAN

2005 - 2010 : SD Negeri 057761 Kuala Gebang

2010 – 2013 : Pondok Pesantren Ulumul Quran

2013 – 2016 : Pondok Pesantren Ulumul Quran

2016 – 2020 : Universitas Islam Negeri Sumatera Utara